POWER UNLIMITED

SLEEPING DOGS
WOUTERS HONG KONG TRIP

MASS EFFECT 3
BUITENAARDS GOED!

SPEC OPS: THE LINE
TE GRUWELIJK?

STREET FIGHTER X TEKKEN
MAGISTRALE MULTIPLAYER

RIDGE RACER: UNBOUNDED
PITTIGE VERRASSING

DARKSIDERS® II
DEATH LIVES

APR'12 € 3,95 WWW.PU.NL

PLUS: PINGELEN, PANNA'S EN PASSEREN IN FIFA STREET • HELEMAAL NIKS MIS MET BINARY DOMAIN • KID ICARUS HEEFT PIT • NEVERDEAD • COUNTER-STRIKE IN DE TEGENAANVAL • CLOUD GAMING EEN LUCHTKASTEEL? • MARIO PARTY 9 IS EEN HEEL VOORSPELBAAR FEESTJE • SSX IN HOGERE SFEREN • ZES VITA GAMES: TWEE GOLD AWARDS! • LAAT JE BETOVEREN DOOR THE WITCHER II • SYNDICATE • FALL OF THE SAMURAI IS MEER DAN EEN ADD-ON • GUILD WARS 2: WOW! • SKYLANDERS: GIANTS MAAKT DE FRANCHISE NOG GROTER • SHOOTMANIA • YAKUZA: DEAD SOULS GAAT VREEMD • EN MEER...

Pag. 052

INHOUD

Ridge Racer is een klassieker onder de racegames; het eerste deel verscheen al zo'n achttien jaar geleden! Benieuwd of deze rubbersmeltende game ook in het jaar 2012 nog met de beste mee kan? Ward geeft je het ondubbelzinnige antwoord. Riiiiidge Raaaaacer!!!

Pag. 057

Pag. 059

Pag. 064

Pag. 066

Pag. 073

COVERVIEW

018 **DARKSIDERS II** PS3 / XBOX 360 / PC

FIRST LOOK

026 **GUILD WARS 2** PC

PREVIEWS

034 **SPEC OPS: THE LINE** PS3 / XBOX 360 / PC
036 **THE WITCHER II** XBOX 360
040 **SHOOTMANIA** PC
043 **COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE** XBOX 360 / PS3 / MAC / PC
044 **SKYLANDERS: GIANTS** XBOX 360 / PS3 / PC / Wii / 3DS

REVIEWS

050 **TOTAL WAR: SHOGUN 2 FALL OF THE SAMURAI** PC
052 **RIDGE RACER: UNBOUNDED** PS3 / XBOX 360 / PC
054 **STREET FIGHTER X TEKKEN** PS3 / XBOX 360 / PS VITA
057 **BINARY DOMAIN** PS3 / XBOX 360
058 **SYNDICATE** PS3 / XBOX 360 / PC
059 **FIFA STREET** PS3 / XBOX 360
064 **MASS EFFECT 3** PS3 / XBOX 360 / PC
066 **KID ICARUS: UPRISING** 3DS
068 **YAKUZA: DEAD SOULS** PS3
070 **FIFA FOOTBALL** PS VITA
070 **ARMY CORPS OF HELL** PS VITA
070 **SHINOBIDO 2: REVENGE OF ZEN** PS VITA
071 **LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY** PS VITA
071 **TOUCH MY KATAMARI** PS VITA
071 **RAYMAN ORIGINS** PS VITA
072 **MARIO PARTY 9** Wii
073 **SSX** PS3 / XBOX 360
074 **OOK IN DE WINKELS**
NEVERDEAD • ONE PIECE UNLIMITED CRUISE • SILENT HILL HD COLLECTION • METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
076 **SNAAIGAMES**
THE LOST CITY • GHOST TRICK • AWESOME LAND • C&C RED ALERT • PUDDLE • SHANK 2 • EUFLORIA

EXTRA

024 **OP BEZOEK BIJ...**
028 **TRIP: SLEEPING DOGS**
038 **FEATURE: CRISIS IN GAMELAND**
046 **SPECIAL: GAMEBOEKEN**
056 **PU-LARIA**
060 **SPECIAL: CLOUD GAMING**
070 **SPECIAL: VITA GAMES**

VAST

006 **REDACTIE**
008 **YO!POST**
010 **KULUM**
012 **OPNIEUWS**
032 **WORD ABONNEE**
049 **REVIEWBLAD**
078 **QUIZT JE DAT?**
079 **AAN HET SPIT**
080 **SMORGASBORD**
082 **FRAMEDROP**

HOI 2012 PRINT

COLOFON

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers, t.a.v. Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

TIME IS OUR ENEMY

Of je het nu leuk vindt of niet: de Nintendo 3DS en de verse PS Vita worden keihard beconcurreerd door de smartphones en tablets. Handhelds hebben het daardoor erg moeilijk, en dat komt natuurlijk vooral door al die spelletjes die op je telefoon geen drol kosten.

De beste ervaring voor onderweg beleef je echter toch ECHT op de handheld! Op het moment dat ik de fonkelnieuwe Vita in m'n handen kreeg, werd dat wel eventjes bevestigd. De games gaan zowel op grafisch als op gameplay gebied stukken verder en zijn eigenlijk niet te vergelijken met de varianten die je op je hippe mobieltje speelt.

Hoewel Sony en Nintendo zitten te balen van al die mobieltjes met spelletjes, heb ik ondertussen een veel groter probleem met de hoeveelheid games en entertainment op draagbare apparaten, namelijk: de tijd! Een dag bestaat net als in 1911 nog steeds uit 24 uur, waarvan je er zes dient te slapen, acht werkt, een uur van vreet, en zo blijft er eigenlijk maar weinig over om te gamezzz...

Maarten

IEMAND MOET HET DOEN

Ward liet zien dat ie inmiddels een échte PU-redacteur is. Tijdens zijn trip naar Polen voor The Witcher II dachten enkele medejournalisten onze Limbo onder tafel te kunnen zuipen met een ongekende hoeveelheid Poolse Vodka. Maar zij konden niet weten dat Ward als echte Limburger al trappistenbier in z'n zuigfles had!

Terwijl het overige gezelschap steeds onsamenhangender ging praten, was Ward de enige die na het veertiende shotje nog duidelijk verstaanbaar kon roepen: 'Iemand moet het doen!'

Ed

Ontdekte deze maand:

Beatrice van der Poel. Ik hoorde een nummertje op de radio en was meteen verkocht. Eindelijk een vrouwelijke versie van Theo Nijland!

Jurjen

Kocht deze maand:

Een MacBook Air; zo'n plat dingetje met slechts 64 GB opslagruimte, voor bijna 1000 euro. Yep, ik ben ook zo'n Apple-idioot geworden.

Samuel

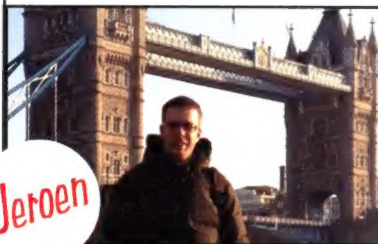
Was teleurgesteld in:

De musical-groupies in ons land. Bijna allemaal 13-jarige meisjes met overgewicht. Had ik niks aan! Gelukkig had ik wel een leuke tegenspeelster.

Ondertussen...

Reisde deze maand naar:

London als toerist. In plaats van de gebruikelijke routine luchthaven - taxi - kantoor, heb ik eens lekker kunnen slenteren door de Britse hoofdstad.



Jeroen

Ontdekte deze maand:

Nieuwe platen van The Jezabels, Moss en Shearwater. En niet te vergeten: het debuutalbum Head, Hearts and Hands van, what' s in a name, ED!

Jan

Speelde afgelopen maand:

Op de PS Vita. Ik was eerst sceptisch, maar ben helemaal om. Wat een prachtig ding! Moet ik dus nóg meer apparaten meenemen op reis.

Maarten

Wouter

Scoorde op de valreep:

De PS Vita net voordat ik op wintersportvakantie ging. Heb ik mooi de keuze: een lawine koppen of toch nog maar effe een potje Lumines.

JJ

Was blij met:

De PSV in mijn hand, en niet alleen vanwege de naam. Jongens, wat een heerlijk apparaatje!

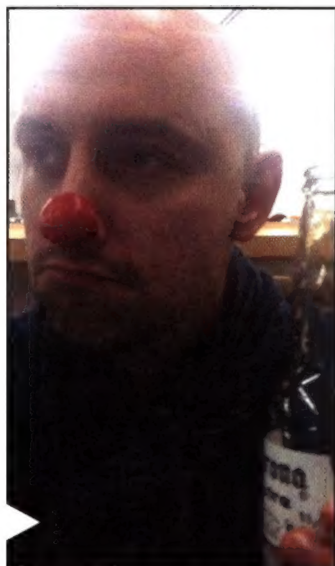
Ward

Ergerde zich deze maand aan:

Een oud vrouwtje dat overstak zonder te kijken. Ik had 'r bijna onder mijn fiets! Vervolgens keek ze me aan alsof het mijn schuld was. Ouwe snol!

Wordt vervolgd...

BASSIE & ADRIJAN



Van een anonieme bron kregen we deze foto opgestuurd. Jan zelf was onbereikbaar voor commentaar. Sterker nog, we hebben al dagen niets meer van 'm gehoord. We maken ons zelfs een beetje ongerust.
Sommigen suggereerden dat Jan in z'n spaarzame vrije tijd voor CliniClown speelt, maar wij denken niet dat zieke kindjes vrolijk gaan worden van deze drankzuchtige, depressieve Hansworst.
Onze bron wilde alleen prijsgeven dat de foto genomen is in een vestiging van Het Leger des Heils in Amsterdam. Zou het dan toch waar zijn? Kloppen de geruchten dat Jan volledig is ingestort nadat ie hoorde dat niet hij maar Ward de review van Mass Effect 3 mocht doen? Wordt vervolgd.

WHAT HAPPENED IN HONG KONG?

Als je Wouter naar een ver land stuurt, weet je twee dingen zeker: die gast gaat rare dingen meemaken en hij komt terug met een weergaloos verhaal. Ook deze keer stelde de Veendammer ons niet teleur. De man kreeg een pistool tegen z'n smoel gedrukt, dronk slangenbloed en schreef een topverhaal over z'n belevenissen in Hong Kong.
Alleen weten we nog steeds niet precies wat Wouter nou zelf beleefde in China en welke gebeurtenissen in de game plaatsvonden. Wouter weet het zelf ook niet meer.

Uit den Ouden Doosch

Het lijkt misschien nog ver weg, maar op de redactie worden al de eerste voorbereidingen getroffen voor de komende E3. Maarten is druk bezig om een geschikte villa te vinden en het PU-team dat naar Los Angeles af zal reizen, is inmiddels bekend gemaakt.
En ja… opa mag ook mee! De laatste keer dat ik de E3 bezocht, is alweer zes jaar geleden dus ik ben reuze benieuwd hoe het er tegenwoordig allemaal uitziet. Om vast in de stemming te komen, heb ik effe het beeld-CD'tje bekeken dat Jurjen in 2006 maakte. Je begrijpt dat ik er alleen nog maar meer zin in heb gekregen ☺
ED

★ PU-TV:
YO!POST

Trouwe kijkers van PU-TV zullen het al gezien hebben: Yo!Post is er nu ook als vaste rubriek op onze site. Elke dinsdag nemen Wouter en Maarten de meest dwaze, onzinnige, grappige, interessante brieven, mails en tweets met jullie door, en ik moet zeggen; dat doen die gasten erg goed. Ik heb net een voorproefje gezien van de derde uitzending (die is denk ik net op de site als deze PU verschijnt) en die is werkelijk om je te bescheuren. Bij deze dus van harte aanbevolen: dinsdag, Yo!Post-dag!

pu.nl/yopost

YO! POST!

1-2-3-4-6-7
Wie niet weg is is gezien! En doet de afwas in z'n uppie!

Ward is een eihoofd

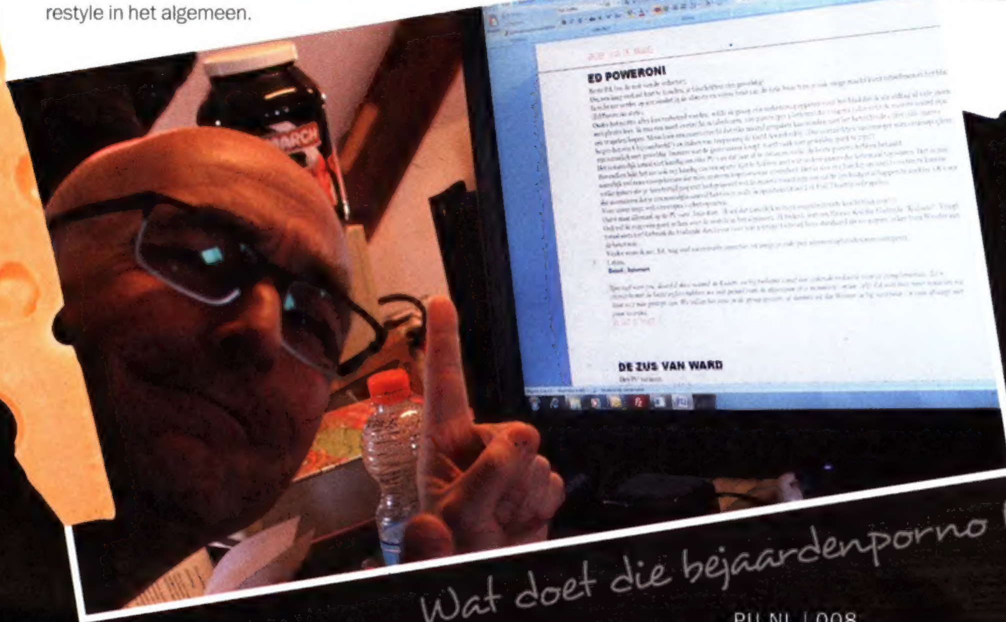
brief van de maand

ED POWERONI

Beste Ed, (en de rest van de redactie),
Om een lang verhaal kort te houden, je bijschriften zijn geweldig!
Ik richt me verder op jou omdat jij de slimste en wijste bent van de hele bunch en je ook enige macht kunt uitoefenen in het blad (Ed Poweroni style).
Onder het motto, alles kan verbeterd worden, wilde ik graag een verbetering opperen voor het blad dat ik als oldfag al vele jaren met plezier lees. Ik mis een soort overzicht in tabelvorm, van games (per platform) die volgens jullie echt de moeite waard zijn om te spelen/kopen. Misschien een jaaroverzicht dat elke maand geupdate kan worden met het betreffende cijfer (alle games hoger dan een 8 bijvoorbeeld?) en indien van toepassing de Gold Award erbij. (Die overzichtjes van vroeger met verkoopcijfers zijn namelijk niet geweldig. Immers wat de grote massa koopt, hoeft vaak niet geweldig goed te zijn!) Het is namelijk totaal niet handig om elke PU van dat jaar af te struinen welke de beste punten hebben behaald. Bovendien lijkt het me ook erg handig om een aparte lijst te hebben met wat oudere games die helemaal top waren. Het is mij namelijk wel eens voorgekomen dat mijn systeem hopeloos was verouderd. Het is dan erg handig om snel te weten te komen welke games die je toentertijd nog niet had gespeeld wel de moeite waard zijn om uit de lowbudget schappen te zoeken. Of voor die momenten dat je een nostalgia-aanval hebt en je zoals ik spontaan Dune 2 of Full Throttle wilt spelen.
Voor zover mijn weloverwogen verbeterpunten.
(Inb4 staat allemaal op de PU-site..hurr durr.. Ik wil dat namelijk in mijn ongelimiteerde krachtblad zien!!)
Ook wil ik nog even goed zeiken over de restyle in het algemeen.
Ik bedoel, wat een flauwe Kul die bladzijde "Kul-um". Voegt totaal niets toe! Gebruik die bladzijde dan liever voor wat nuttigs! Gebruik hem standaard als wc-papier, zeker toen Wouter aan de beurt was...
Verder wens ik jou, Ed, nog veel succesvolle jaren toe, en moge je rode pen nimmer ophouden met corrigeren.

Ruud | Internet

Speciaal voor jou doet Ed deze maand de Kulum, en hij bedankt je voor je complimenten. Zo'n overzicht met de beste cijfers hebben we ooit gehad (van de afgelopen drie nummers), maar zelfs Ed weet niet meer waarom we daar ooit mee gestopt zijn. We zullen het eens in de groep gooien, al denken we dat Wouter al bij voorbaat z'n reet afveegt met jouw voorstel.



Spiegelbeeld

Geachte heer Tiersma,
Aandachtig zat ik het nieuws in PU 218 tot mij te nemen toen mijn oog viel op uw artikel "Deadmau5 neemt Miyamoto-tattoo" op pagina 014. Op foto 1 in het artikel krabbelt de heer Miyamoto met een zwarte stift zijn handtekening op de arm van de heer Deadmau5. Op foto 2 lijkt de handtekening daadwerkelijk met de tattoonaald overgetrokken.
Prachtig! Inderdaad, toewijding en een mooi gebaar zou men denken... ware het niet dat de heer Miyamoto de handtekening op de linkerarm pent terwijl de tattoo daarvan toch echt op de rechterarm te zien is. U zegt dat u zich toch

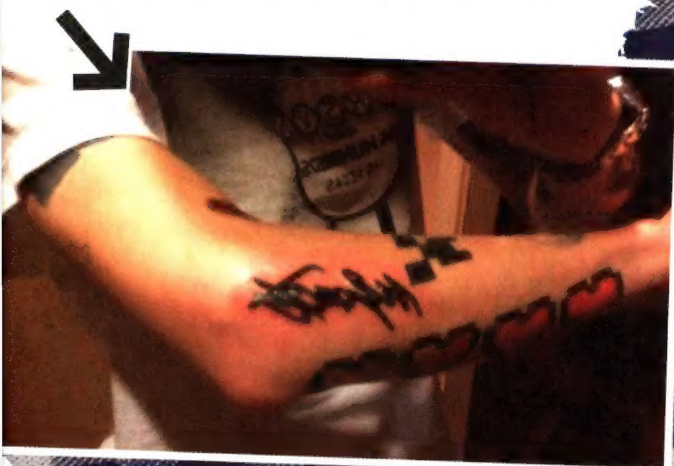
Woede-uitbarstingen

Beste PU,
Ik lees jullie blad al jaren en jullie weten me telkens weer te verrassen met de vernieuwingen die jullie doorvoeren. Jullie zijn baas, en ga zo verder.
Van de week was het weer raak, mijn PS3-headset kapot tegen de muur gesmeten, dag later mijn laptopscherm kapot geslagen.
Dit is mijn maandelijkse probleem, ik ga FIFA 12 spelen tegen mijn neefje, krijg je weer zo'n geluksbal die erin vliegt en ik ga door het lint. In 2011 heb ik alweer 12 PS3-controllers versleten (FIFA 11 was net zo erg) en dan heb ik het weer even onder bedwang en dan maakt ie weer een goal met Rooney en daar gaan mijn controllers weer.

Wat doet die bejaardenporno hier?

wat amateuristisch voelt met slechts het Nintendo-logo op uw onderbeen maar wellicht kunt u na deze brief opgelucht ademhalen, want wie zegt dat dit niet een krabbel is van pak hem beet mevrouw Bobbi Eden en dat de inkt van de pentekening van de heer Miyamoto al lang en breed door de gootsteen is gespoeld. Of weet u toch meer en kunt u helderheid verschaffen in opnieuw een duivels groot mysterie?
Met uiterst vriendelijke groet,
Chriet Titulaer | Internet

Geachte heer Titulaer,
Wanneer men een foto van zichzelf neemt via een spiegel, neemt men als het ware een foto van zijn spiegelbeeld. En laat de heer Deadmau5 zichzelf nu op deze manier gefotografeerd hebben! Gevolg is dus dat de linkerarm, de rechterarm lijkt. U had gelijk gehad wanneer iemand anders een foto van de heer Deadmau5 had genomen, maar daar is in dit onderhavige geval geen sprake van. Je had natuurlijk ook effe je boerenverstand kunnen gebruiken, baklap!



Hebben jullie geen tips om met woede-uitbarstingen om te gaan tijdens het gamen, aangezien er onder gamers toch wel meer mensen zijn die dit probleem kennen.
Merijn | Internet

Da's een moeilijke Merijn. Bij sommigen helpt het om als je zo'n driftbui aan voelt komen, snel aan iets heel engs te denken, zoals je ouders die stomende seks hebben.

De zus van Ward

Hey PU mensen,
Jullie raden nooit wat ik heb meegemaakt. Mijn broertje komt laatst uit school met een tas vol spullen van Skylanders: Spyro's Adventure. Ik vraag hem dus waar hij die vandaan heeft. Jah, van de PU was het antwoord. Ik krijg dus ??? in mijn hoofd van hoe kan dat nu??
Wat blijkt, de zus van Ward geeft les aan mijn broertje. Dat vond ik dus wel heel bijzonder :). Ik natuurlijk gevraagd aan mijn broertje of hij met zijn lerares kan regelen dat ik handtekeningen kan krijgen van PU-redactie en wat gebeurt er denk je? Die heb ik nog gekregen ook nog :D YESS!
Nou ja, wat ik nu dus eigenlijk wil vertellen hiermee is: dankjewel Ward dat je de handtekeningen hebt geregeld en de rest van de reactie ook bedankt voor de handtekeningen :). Ga zo door met jullie meesterwerken in de PU.
Groetjes,
Carlo Gisberts | Herten

Wij zijn dol op het geven van handtekeningen. Vaak geven we ze ook gewoon aan mensen die er helemaal niet om gevraagd hebben.

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Gegroet PU mensen,
Awesome blad, blijf zo doorgaan, slijm, slijm, slijm to the point.
1. Gaat er nog een sequel komen op de 2010 versie van Aliens vs Predator, gezien de cliffhangers aan het einde van deel 1?
2. Zal er ook een Limited Edition van Aliens Colonial Marines / Halo 4 komen?
3. Wanneer komt er eens dlc voor Skyrim?

Sef | Echt

① Geen sequel, maar er komt wel een nieuwe Aliens-game.
② De kans is aanwezig maar dat was de kans op een Elfstedentocht ook...
③ Dat zal niet lang meer duren, denken we hier.

Hey gasten van de PU,
Ik heb een paar vragen!
1. Komt MW3 eigenlijk op de PS Vita??
2. Wanneer komt Black Ops 2?
3. Kan je de joysticks van de PS Vita induwen zoals bij de controllers van Xbox en PlayStation?

Alvast bedankt en ga zo door.
Danny Dautzenberg | Internet

① Reken eerder op een nieuwe CoD.
② Wij gaan uit van november dit jaar.
③ Nee, je kunt ze niet gebruiken als extra actieknop.

Goedemorgen PU mensen,
Klein vraagje: Als je de 3G-versie van de PS Vita koopt, moet je dan (zoals bij telefoons) een maandelijks bedrag betalen om van het 3G netwerk gebruik te maken?
Groeten,
Samir Amassine | Internet

Nee, dat hoeft niet. Je moet het zien als een prepaid kaart, je stort er geld op en als je het op hebt gemaakt, moet je weer opnieuw geld storten. Je kunt ook een duo sim voor je telefoon aanvragen, waarbij je de ene sim in je smartphone stopt en de andere in je PS Vita. Helaas kun je dan niet gelijktijdig met beide het internet op.

Beste Power Unlimited.
Jullie zijn geweldig.
Ik heb een paar korte vraagjes:
1. Weten jullie of de eerste drie delen van Ratchet and Clank nog naar PSN komen?
2. Zo ja, wanneer?
3. Is Homefront het nog waard om te halen of kan ik beter doorsparen voor Battlefield 3?

Greetz
Niels | Internet

① Het zou ons niets verbazen.
② Don't hold your breath.
③ Ga nog maar effe sparen.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

Beste mensen van de PU,
Ik was op doorreis door Skyrim, toen ik bij de stad Whiterun anderhalve kerel tegenkwam.
Paul de Wit | Alkmaar

Die twee schijnen ooit nog een tv-serie te hebben gehad: One and a Half Men.

Omg! Omg! De melk is op! Ed gaat me vet vermoorden...

RAAR PLAATJE

Overtref Paul en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een 'raar plaatje' heeft weten te schieten, stuur 'm (ovv Raar plaatje) op naar: redactie@powerunlimited.nl

KULUM

Ed

www.twitter.com/edwiggemans

Op reis naar:
Monnickendam – Haarlem. Spectaculairder kan ik het helaas niet maken.
Speelt:
Flight Control op m'n iPod. Spectaculairder kan ik het helaas niet maken.

Op deze pagina krijgt elke maand één redacteur de ruimte om in z'n eigen stijl over flauwe en minder flauwe kul te schrijven. Deze maand mag Ed z'n eitje leggen.

HARDLOPEN

Een van mijn grootste passies is hardlopen. Dat doe ik eigenlijk al vanaf mijn jeugd, destijds naast voetballen en tennissen, maar pas de laatste jaren ben ik er behoorlijk fanatiek mee bezig. Geen wedstrijden of prestatielopen, maar ik ren toch wel zes keer in de week. Het tijdstip maakt me niet uit, het weer ook niet; het moet gewoon gebeuren. Ik voel me ook niet lekker als ik een dag niet gelopen heb. Je kunt dus wel spreken van een soort verslaving, dat geef ik volmondig toe.

SPORTBOEKEN

Lezen is natuurlijk ook een grote passie van mij. Dat kan haast niet anders als je eindredacteur bent en Nederlands hebt gestudeerd. Mijn voorkeur gaat vooral uit naar de betere sportboeken, en ik heb daar inmiddels een aardig bibliotheekje van opgebouwd. Tientallen boeken over bergbeklimmen, wielrennen, voetballen, tennissen, hardlopen en schaatsen zijn er in mijn huis- en slaapkamer te vinden.

Als het even kan, plan ik elk jaar een weekje waarin ik in m'n eentje in een vakantiebungalow een hele stapel boeken consumeer. Man, wat kijk ik alweer uit naar begin april, dan ga ik weer een midweekje keihard letters knallen.

DE TUIN

Genieten doe ik eveneens als ik in mijn tuintje sta. Ooit heb ik gezegd: 'als ik later een huis koop dan moet 't aan het water liggen', en dat is nog gelukt ook.
Zomers trek ik er af en toe op uit met m'n bootje en afgelopen februari kon ik vanaf m'n eigen steiger heel Waterland en omstreken op de schaats verkennen.

LEEST MOMENTEEL

Meer dan een sportboek, maar honkballen is wel de rode draad van deze fantastische sportroman. Ik heb 'm nog niet uit, maar hij komt zeker in mijn top-10 sportboeken, waar overigens op dit moment de biografie van Andre Agassi (Open) onbetwist op nummer 1 staat.

POWER UNLIMITED

Tja, hier kan ik echt niet omheen. Werken bij de PU is nog steeds mijn lust en mijn leven. Inmiddels ga ik alweer m'n negentiende jaar in, en ik heb 't nog steeds ontzettend naar m'n zin hier op de redactie.

NA VEERTIEN JAAR ALLEEN NOG MAAR HAAR OP MIJN TANDEN. DAT IS WAT WERKEN BIJ DE PU MET JE DOET...

We werken met een stel toffe gasten, het blad loopt als een trein en saai is het hier geen dag. Leuk is ook dat ik af en toe wat mag doen voor PU-TV en ik geniet intens van al die dingen die we met z'n allen doen zoals pokeravondjes en feestjes van de bizz. Ik heb trouwens net gehoord dat ik er bij ben op de komende E3 dus, ja, ik heb de leukste baan ter wereld!

JUST
SLAM HARDER!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM
POWER TO THE BEAT

Power Spy

● De PS Vita is op de markt, en je kunt er van vinden wat je wil, maar modetechnisch gezien heeft het apparaat één groot voordeel: mannen kunnen niet langer skinny jeans dragen.

● De platte smartphone is nog wel in dat strakke stuk textiel te proppen, maar die PS Vita...

● Óf je gaat heel ongelukkig lopen óf elke vrouw denkt dat je enorm blij bent haar te zien.

OPNIEUWS

● De Nederlandse developer Vlambeer heeft onlangs in twee uur tijd een complete game gemaakt.

● Dat moet haast wel de eerste game zijn waarbij het langer duurt om hem uit te spelen dan om hem te maken.

● De Powerspy vraagt zich trouwens af wie de naam 'Vlambeer' heeft bedacht. Dat is toch meer iets dat je bij de lokale snackbar bestelt.

● Met veel pindasaus er op.

● Bobby Kotick, de baas van Activision, heeft zitting genomen in de raad van bestuur van Coca Cola.

● Het is dat Pepsi niet te zuipen is en bijna een anagram van Pies, maar anders was de Powerspy onmiddellijk overgestapt.

● Het meest opmerkelijke aan de move van Kotick is dat Modern Warfare 3 in november gelanceerd werd middels een promotiecampagne met de frisdrank Mountain Dew. En laat dat nu een drankje van de firma Pepsi zijn.

● Dat zal onze Bobby dan wel uit zijn CV hebben gepatched.

● Foutje in Engeland bij de lancering van de PS Vita. 3G-partner Vodafone had in een grote advertentiecampagne gemeld dat je 15 pond korting kreeg als je bij hen een 3G-abonnement afsloot én een PS Vita kocht met WipeOut erbij. Maar dat moest dus 5 pond zijn.

● Bij de communicatie zal dus wel even de verbinding zijn weggevallen.

»

Hoeveel staat er op de teller?

Skyrim-verslaving bij de PU

Volgens Bethesda hangen Skyrim-spelers gemiddeld 75 uur in deze wereld rond, en ook bij ons zitten meerdere gasten er helemaal in. Zelfs JJ! Aan hen de vraag hoeveel uren zij al op de teller hebben staan.

Wouter
Aantal uren:
147 uur
32 minuten 54 seconden
Level: **58**

Waarom zoveel? Omdat ik de eerste veertig uur alleen maar Miscellaneous quests heb gedaan en zoals de kenner weet; daar zijn er oneindig veel van. Daarna de sidequests en nu ben ik nog niet eens klaar met de Main Questline en ben ik amper begonnen aan The Dark Brotherhood. Ik vind het nog steeds leuk ook... heel irritant is dat, want er zijn verdomme nog wel meer games op de wereld!

JJ
Aantal uren:
Een kleine 30
Level: **12**

Ik ben een speciaal geval. Het RPG-genre is niet echt aan mij besteed. Ik heb het geduld niet om je XP en perks netjes over die 15379 mogelijkheden te verdelen én alle kistjes te openen én te levelen door eindeloos te grinden. Daarom doe ik alleen de main quests en laat ik de rest van Skyrim links liggen. Echte RPG-fans zullen me wel vervloeken, maar het is wat het is. Één controller per maand kapot gooien, is meer dan genoeg.

Jurjen
Aantal uren:
32
Level: **21**

Na tweeëndertig uur had ik de einddraak verslagen en sindsdien heb ik Skyrim links laten liggen. Waarschijnlijk is mijn progressiegerichte, wat haastige manier van spelen gevormd door de Japanse avonturen waarin ik mij doorgaans net iets meer thuis voel. En dat het zoveelste Japanse avontuur, FF XIII-2, ongeduldig naast de PS3 lag te wachten tot ik mijn laatste stap in Skyrim had gezet, had er vast ook wel wat mee te maken.

Nieuwe kleren

Tijd om je garderobe te verfrissen

Met het voorjaar in aantocht wordt het misschien tijd om je garderobe weer eens te verfrissen. Ter inspiratie een paar plaatjes van de nieuwste mode voor mensen die er geen probleem mee hebben hun afwijkingen met trots te etaleren.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

● Als je net zoveel van Tetris houdt als van je vriendin, is **deze legging** een mooi cadeau voor haar. En ook een beetje voor jou, natuurlijk. Even kijken hoor, waar kun je dat rechte lange blok het beste plaatsen?

● Qua **t-shirts** zijn combinaties van films en games dit voorjaar helemaal hot. Als je dan toch een nerd bent, kun je net zo goed all the way gaan, toch?

● Pas op, want maart roert zijn staart en een kou is zo gevat. Een beetje avontuurlijke gozer trekt daarom bij dalende temperaturen meteen deze heerlijk warme **Skyrim-muts** over z'n kop. Het risico op een boerka-bekeuring neemt hij voor lief.

● Vorig jaar plaatsten we al een Converse-schoen met Mario erop, en daarop volgden flink wat reacties van belangstellenden. Dus vooruit, dan laten we de nieuwe **Mario All-Stars** ook even zien.

● De dame die van games houdt maar toch niet compleet voor paal wil staan, zou dit subtiel **naar Zelda verwijzende vestje** kunnen dragen. Pas wel op voor nerds die je aanbieden dat derde hartje even te vullen.

"Met welk personage ik het minst graag Mario Kart speel? Toad. Ook al begrijp ik dat hij best populair is, op een of andere manier."

Miyamoto geeft zijn lulligste creatie nog even een trap na

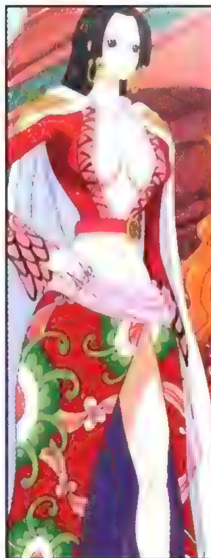
Harde Hankokku

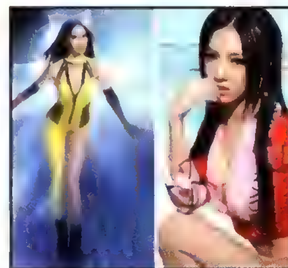
Cosplay

Tot nu toe zien veel mensen cosplay als nep en nerdish, en daar hebben ze soms gelijk in. Dat het ook anders kan, bewijst deze chick. .

Ze is volgens kenners de beste levende Boa Hankokku (heldin in anime-serie) op deze planeet. Ook de lokale FHM was het daarmee eens dus plaatsten ze de fraaie dame op hun cover plus een paar spicy picks in het blad.

Daar zullen best wel een paar lezertjes een harde Hankokku van krijgen.





Pa in een dipje

Hello kapper!

Weet je wat in Azië razend populair is? Hello Kitty!

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Dagelijks worden er in Azië duizenden Hello Kitty-spullen verkocht: kleding, speelgoed, dekbedhoezen, broodtrommels en Hello Kitty-videogames.

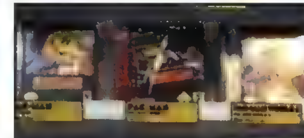
Het lieve, onschuldig kijkende poesje inspireerde recent een vijftigjarige Taiwanees zelfs tot een Hello Kitty-kapsel. Reden? Het opvrolijken van zijn 84 jaar oude vader die een beetje in een dipje zat.

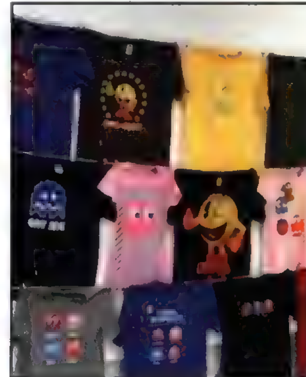
Tja, hier kan zelfs Wouters Corner of Shame niet tegenop.

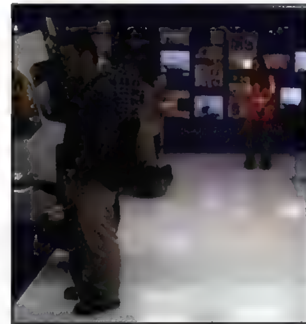
Mega-collectie

We zijn bij de PU allemaal gamer in hart en nieren en daar hoort natuurlijk bij dat we wat spulletjes van onze favoriete games verzamelen. Een figurine hier, een limited edition daar, een mooi artbookje, dat soort werk.

Maar zover als deze Japanners gaan we niet. Een paar van die gasten lieten in een galerie in Tokyo hun Pac-Man collectie zien. We denken zelfs dat deze collectie niet in de vier verdiepingen tellende grachtenwoning van Jan past.







Community ontevreden

Te weinig DLC voor MW3

Activision gaf een tijdje terug aan dat ze op frequente basis DLC voor Modern Warfare 3 online zouden zetten. En ze houden woord, toch?

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Tot nu toe heeft er vrijwel elke maand nieuwe DLC voor MW3 online gestaan. Een keer twee maps, een keer een map.

De community moppert echter. Ze vinden de DLC ietwat karig, maar ik ben het daar niet helemaal mee eens.

Wat dacht je dan, dat ze elke maand vier maps zouden vrijgeven? Gaat niet gebeuren. Ik vind dit soort opmerkingen vooral getuigen van wishfull thinking en frustratie ten opzichte van de Elite-leden die al die shit gratis krijgen. Ik ben ook Elite en ontvang dus elke maand nieuwe content, en da's lekker, alsof je lid bent van een blad.

Wanneer je alles los moet lappen, is dat gevoel anders. Maar als Activision elke maand vier maps uitbrengt, dan gaan ze dik verlies draaien binnen het Elite-concept. En volgens mij komt het woord 'verlies' niet voor in het woordenboek van baas Kotick.

Dus word of lid van Elite of wacht tot er een paar maps online staan en sla dan toe, want het zal niet snel veranderen. Niet bij Activision en niet bij andere publishers. Hoogstens zal de frequentie van het verschijnen van DLC toenemen, de hoeveelheid content die je krijgt niet.

"Zelfs het team weet het exacte einde van BioShock Infinite niet."

Ken Levine, Irrational Games houdt van geheimpjes

Power Spy

- Als Valve Half-Life 3 nóg langer gaat uitstellen, duurt het inderdaad een half life voordat we weer met een vervolg van deze serie aan de kunnen.
- Als een van de weinige publishers heeft Activision over 2011 een vorstelijke winst behaald bij een omzet van meer dan een miljard.
- En dat allemaal dankzij een schietspelletje en een game met verzamelpoppetjes.
- Van dat soort cijfers zou de Powerspy net als Activision-baas Bobby Kotick ook vrij arrogant worden.
- En ondertussen allemaal roepen dat Modern Warfare 3 en Black Ops kut zijn...
- Koop het dan niet!
- De PU heeft de horrorwinter overleefd. Afgezien van wat loopneuzen en bevroren vingers hebben we er hier op de redactie niet veel last van gehad.
- Sommige redacteuren kwam het zelfs wel goed uit: hadden ze eindelijk, met dank aan de NS, wekenlang een smoes om uren te laat te komen.
- Jammer dat het internet geen last van vorst heeft, anders had iedereen daar bij het overschrijden van de deadline ook nog gebruik van kunnen maken.
- Ed mag dan wel geen techgeek zijn, 'bevroren internet' daar trapt zelfs hij niet in. »

Power Spy

● Veel geschaatst werd er overigens niet door de redactieleden. Mogelijk dat Samuel een scheve schaats heeft gereden, maar daar hield het dan wel mee op.

● De meesten houden alleen van ijs als het naar Stracciatella smaakt.

● En ja, dat is een mooi woord voor WordFeud.

● Er schijnt door NC Soft gewerkt te worden aan Guild Wars 2 voor de consoles, en dat zou dan de eerste echte MMO voor de Xbox 360 en PS3 zijn.

● Dus dames, als jullie denken dat het schenken van een console geen invloed op jullie sociale leven heeft te hebben, dan gaat dit volgend jaar dus ook niet meer op.

● En dat het erg kan zijn, bleek wel uit de berichten dat gamers gemiddeld 75 uur bezig waren met Skyrim.

● De Powerspy denkt dat de meerderheid van de vrouwen al bij zal zijn als ze in hun hele leven 75 uur seks met hun gamende partner hebben.

● Waarbij de Powerspy voor Samuel even aanvult, dat het hier gaat om 75 uur verspreid over een heel leven en niet 75 uur achter elkaar.

● Over 75 uur seks gesproken, Wouter keek de laatste tijd nog vermoeider uit z'n ogen dan normaal.

● Dat kan natuurlijk ook komen omdat er momenteel wel heel veel RPG's uitkomen, en dat is zijn favoriete genre. En Mass Effect 3, Kingdom of Amalur en Skyrim nemen verdomd veel tijd in beslag.

● Die 75 uur lijken binnen zijn relatie voorlopig heel ver weg...

● Overigens komt er binnenkort DLC uit voor Skyrim die aan zal voelen als een dikke expansie.

● Maar hoe kun je een game uitbreiden die feitelijk oneindig is. Is oneindigheid uitbreidbaar?

● Nee, de Powerspy heeft niet geblowed.

»

OPNIEUWS

"Mijn lippen zijn verzegeld."

Ryan Stefanelli, producer van Darksiders II, reageert veelzeggend op de vraag of de Wii U-versie van dat spel extra content krijgt

Mooi, mooi Another M

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nee, ik ga niet elk aangekondigd plastic poppetje in de PU gooien, maar deze prachtige Metroid-beeldjes van Max Factory wilde ik je toch niet onthouden. Damn, zo doe je een dame recht! Ze komen in juni uit, en gaan via de Japanse import waarschijnlijk meer kosten dan mijn eigen dame goed vindt.

Valve doet vaag

Wel of geen Half-Life 3?

Komt Half-Life 3 nu wel of niet? Dat is de vraag die de media en gamers al maanden bezig houdt.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Valve blijft maar lekker vaag doen. Wel medewerkers cryptisch een t-shirt met het Half-Life 3-logo laten dragen, maar daaraan toevoegen dat het een grap was. In het ene interview melden dat men er mógelijk mee bezig is, om in het andere medium weer te melden dat er niks te melden valt.

We zijn er een beetje klaar mee bij de PU. Wat heeft Valve ons de laatste tijd gebracht behalve een steeds dikker wordende Gabe Newell? Oké, Portal 2 was super, maar een studio als Valve met zoveel klasse in huis, moet toch minstens elk achttien maanden een game kunnen maken?

Ik begin dan ook langzamerhand mijn geduld te verliezen. Het is dat men bezig is met Counter-Strike: Global Offensive, want anders vraag je je echt af wat ze daar de godganse dag uitvoeren in die studio. En zelfs die nieuwe Counter-Strike wordt in partnership met een andere studio gemaakt, dus er is tijd genoeg om nu eindelijk eens aan de bak te gaan met HL3.

Wat Newell & co doen, vind ik gevaarlijk. Niet alleen is de waarde van de HL-naam veel minder groot dan een aantal jaar terug, de trouwe fans die men nog wel heeft, beginnen het vage gedoe rondom de langverwachte sequel inmiddels ook spuugzat te worden. Als er op de aankomende E3 geen reveal komt, geloof ik er niet meer in.

Meer uitstel voor Blizzard-titels

Oorspronkelijk moest Diablo III eind 2011 het licht zien, en zou 2012 vervolgens helemaal in het teken staan van Heart of the Swarm voor StarCaft 2 en de nieuwe Panda-uitbreiding voor World of Warcraft(zie screen).

Nu Diablo III zelfs 'early' 2012 niet heeft gehaald en verschoven is naar het tweede kwartaal van 2012, zie ik ook de andere Blizzard-titels slippen.

Een van twee bovenstaande uitbreidingen verschijnt nog wel dit jaar na(ast) Diablo III, maar beide, dat gaat Blizzard niet meer redden. Simpel gevalletje van het aloude domino-effect dames en heren... Helaas, blokje kaas.

Vliegt de game naar Europa?

NIEUWE NAKA IS VOLTOOID

Zegt de naam Yuji Naka je nog wat? Hij was de voornaamste ontwikkelaar achter de eerste Sonic en had ook een sturende hand in cartoony actiespellen als Nights into Dreams en Billy Hatcher and the Giant Egg. Inderdaad, díe Naka.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

In 2006 zei Naka vriendelijk doei tegen Sega vanwege het oprichten van zijn eigen studio, Prope. Met die kleinere studio maakte Yuji wat kleinere spellen als Let's Tap en Ivy the Kiwi.

Zijn nieuwste spel voor Wii en 3DS is substantiëler. Het heet Rodea the Sky Soldier, heeft erg veel weg van Nights, is inmiddels voltooid en zou zomaar eens naar Europa kunnen komen. Ware het niet dat het moeilijk is een uitgever te vinden die dat avontuur aandurft.

Sega heeft al geweigerd en ook de Japanse uitgever Kadokawa lijkt weinig zin te hebben. Jammer, maar je kunt het ze moeilijk kwalijk nemen. Het is alweer een tijdje geleden dat Naka een hit heeft gescoord.

Crimson Dragon

'Opvolger' Panzer Dragoon komt er aan

De Kinect-shooter on rails die we kenden als Project Draco, heeft eindelijk een officiële naam.

De game, waarin spelers op de rug van een draak zitten en onderweg vijanden moeten neerschieten, heet nu Crimson Dragon en heeft een M-rating (Mature) gekregen.

Volgens de classificatie bezit de game een flinke dosis 'fantasy violence'. Juist, ja.

Crimson Dragon is ontsproten aan het brein van Panzer Dragoon-bedenker Yukio Futatsugi en moet ergens dit jaar het licht zien.

"We gaan het komende fiscale jaar een gloednieuwe, zijwaarts scrollende Super Mario in 2D uitbrengen als een van de voornaamste 3DS-titels."

Nintendo directeur Iwata weet precies hoe hij iedereen nog enthousiaster krijgt voor zijn handheld

Quotes deluxe

David Jaffe haalt uit

Is David Jaffe (God of War) gefrustreerd over het gebrek aan aandacht voor zijn nieuwe game Twisted Metal? Op de afgelopen DICE-gameconferentie trok hij opvallend hard van leer tegen de industrie. We hebben even wat sneren op een rijtje gezet.

door JJ
twitter.com/GKJJ

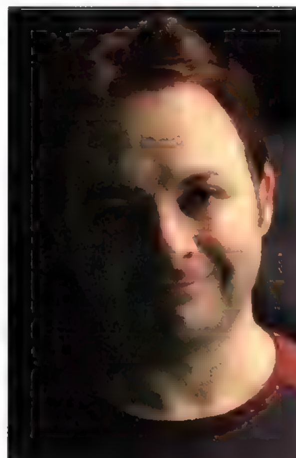
"Sommige publisher moeten een bullshitfilter ingebouwd krijgen, ze lullen zo veel onzin."

"Developers moeten ophouden om te proberen een verhalende game te maken. Gaat nooit werken, het is gameplay boven verhaal."

"Storytelling door middel van filmpjes en gameplay gaan niet samen, het is als tonijn met chocolade erop."

"Geloof al die pr-gasten met hun overhypte grote blockbuster-games niet, meestal is het niks."

"We waren met Sony Santa Monica ooit bezig met L.A. Noire maar zijn daarmee gestopt vanwege de nadruk op storytelling."



Top 10

Games met belachelijk lange titels

Elders in deze PU hebben we de review van Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai voor je klaar staan. Prima game, maar die titel is toch wel belachelijk lang. Toch zijn er speltitels die het nog veel bonter maken.

We hebben de tien meest belachelijk lange speltitels voor je opgezocht. Waarom? Gewoon omdat het kan!

1. *The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch King* (zie screen)
2. *Advanced Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder III: Assault on Myth Dranor*
3. *Shin Megami Tensei: Devil Summoner - Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army*
4. *Strong Bads Cool Game For Attractive People Episode 4 Dangeresque 3: The Criminal Projective*
5. *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Developer's Cut*
6. *Steel Metal III: Revenge of the Rust - Faction + Elite Pack*
7. *Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals*
8. *Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift*
9. *Tim Burton Presents: The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge*
10. *Simple DS Series Vol.14 The Jidousha Kyoushuujo DS – Gendoukitsuki Jidousha, Futsuu Jidou Nirin, Oogata Jidou Nirin, Futsuu Jidousha, Fusuu Jidousha Nishuu, Chuugata Jidousha, Oogata Jidousha, Oogata Jidousha Nishuu, Oogata Tokuchuu Jidousha, Kenbiki*

Nummer 10 is werelds langste gametitel ooit en betreft een rijschool-simulator game voor de DS. In de titel zijn de namen van alle in het spel aanwezige voertuigtypen opgenomen.

Power Spy

- Genoemde DLC van Skyrim zou wellicht de mogelijkheid gaan bieden om via de Kinect spells richting je beeldscherm te schreeuwen.
- De Powerspy is niet zo'n Kinect-lover, maar om keihard Fus Ro Dah tegen zijn TV te mogen schreeuwen, lijkt 'm wel wat.
- JJ is nog steeds bezig om in FIFA 12 de nummer 1 online te worden.
- Alleen staan er op dit moment nog 11.232 man voor hem, dus hij moet nog even oefenen...
- Dat een nieuwe held de hoofdrol speelt in Prototype 2 komt omdat de developers de vorige held, Alex Mercer, een lul vonden.
- Zegt een karakter dat men schept ook niet altijd iets over de makers zelf?
- Ter ere van de release van UFC 3 mocht Jan, K1-kampioen Alistair Overeem interviewen.
- Vreemd dat Jan geen kritische vragen voor deze gast wist te verzinnen.
- JJ was erg blij dat er voor het eerst in het bestaan van de PU eens iemand met een gespierd lijf geïnterviewd werd in plaats van de gebruikelijke vette of juist graatmagere geeks.
- Maar goed, dat is ook precies de reden dat je bij interviews met developers alleen hun gezichten ziet en vrijwel nooit de rest van hun lijf.
- Dat bleke gezicht met die bruin omrande ogen is al erg genoeg.
- Als je bijna geen (p)reviews van Samuel in dit nummer tegenkomt, dan kan dat kloppen.
- Onze acteur moest namelijk een aantal weken nonstop oefenen voor een toneelstuk.
- Alsof het maandelijkse gedoe rondom het te laat inleveren van zijn teksten niet een groot toneelstuk is.

»

Power Spy

● Opnieuw bracht het zakelijke sociale netwerk LinkedIn een gerucht de wereld in dat er aan een nieuwe, nog niet aangekondigde game gewerkt werd.

● Dit keer betrof het een Amerikaanse flapdrol die werkte in een motion capture studio en op zijn CV meldde dat hij met God of War 4 bezig was.

● Nog even en de PU moet speciaal een journalist in dienst gaan nemen om LinkedIn in de gaten te houden.

● De Powerspy leest nog liever een half jaar lang de manuals van flightsims door.

● Of de 46 pagina's lange voorwaarden van iTunes.

● En je weet hoe kut die zijn. Of eigenlijk niet, want niemand leest die.

● Wouter mocht voor de eerste speelsessie met True Cri... oh sorry, Sleeping Dogs naar Hong Kong afreizen.

● Na afloop meldde hij de redactie dat Hong Kong echt een fucking wrede stad was.

● Tja, als je Veendam gewend bent...

● In China overleed vorige maand een gamer in een gamecafe die te lang had zitten spelen zonder te eten en te drinken.

● Het werd nog extra lullig toen bleek dat de man vele uren dood op zijn keyboard had gelegen zonder dat iemand het door had.

● Waarschijnlijk dacht iedereen dat hij zijn shortkeys heel secuur aan het programmeren was.

● De Chinese regering had er overigens geen enkel probleem mee dat de beelden van deze gruwelijke dood in volle glorie op tv te zien waren.

● Meer moeite hadden ze met de gedachte dat er in World of Warcraft eventueel gewelddadige scenes zouden kunnen voorkomen. Die game is daar dan ook verboden.

»

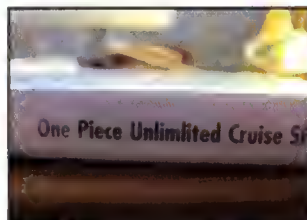
OPNIEUWS

Bewijs geleverd

3DS-gamen maakt scheel

Nintendo raadt officieel af om kinderen van zes jaar of jonger op de 3DS te laten gamen met ingeschakeld 3D-effect. Ondertussen zien we steeds meer hard bewijs dat gamen in 3D ook niet zo goed voor volwassenen is.

Kijk maar eens goed naar deze twee hoesjes van recente 3DS-spellen die we onlangs ontvingen. Zolang je ogen nog prima werken, zie je die spelfouten toch meteen?



Wereldwijd tot eind januari 2012

De bestverkochte games op de 3DS

1. Super Mario 3D Land – 5,03 miljoen
2. Mario Kart 7 – 4,54 miljoen
3. Zelda: Ocarina of Time – 2,49 miljoen

Slechtste poll ooit

Black Ops heeft beste einde

Onlangs hield het Guiness Book of Records een poll onder gamers over welke game het beste einde ooit bezit.

door JAN
twitter.com/janmeijroos

Op zich al een weirde poll, want veel games hebben open einden of meerdere einden, maar de uitslag deed bij ons nog meer de wenkbrauwen fronzen.

Call of Duty: Black Ops bleek de winnaar te zijn voor Halo: Reach (zie screen). En nu kun je van beide games veel zeggen, maar niet dat ze epische einden bezitten.

Wij vermoeden dan ook dat men bijvoorbeeld geen games uit de (S)NES periode in de lijst had opgenomen en dat de deelnemers Black Ops kozen omdat ze alleen dat soort games spelen.

Een vermoeden dat versterkt wordt doordat Modern Warfare 1, 2 én 3 ook in de top tien stonden.

Het Guiness Book of Records heeft wat mij betreft bij deze de titel 'slechtste poll onder gamers ooit', te pakken.

"Geen enkele tech-company doet meer aan het welzijn van zijn lopende band-werknemers dan Apple."

Apple-CEO Tim Cook heeft een enorm bord voor z'n kop

Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV

STELLINGEN OP STRAAT

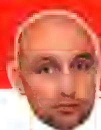
De ontdekker van Frans Bauer had ooit het briljante inzicht: 'het wordt pas leuk als je het door een dwaas laat doen.' Onder dat motto hebben we Stellingen op Straat in een nieuw jasje gestoken en sturen we met grote regelmaat Team Dwaas op pad. Met een waterdicht pijl-en-boog-systeem kiezen Maarten en Tjeerd een stad in Nederland waar Team Dwaas onschuldige burgers lastigvalt met prikkelende stellingen.

www.pu.nl/stellingen

AFK - PROTOTYPE 2

Wouter werd in Vancouver rondgeleid door de studio van Radical, de makers van Prototype 2. Hij nam een cameraman mee om jullie al dit moois te laten zien, en natuurlijk omdat er altijd iemand bij Wouter moet zijn om hem te vertellen wanneer hij adem moet halen. Normaal doet zijn moeder dat, maar die had een ingelaste cursus kaplaars schilderen en kan trouwens ook niet filmen.

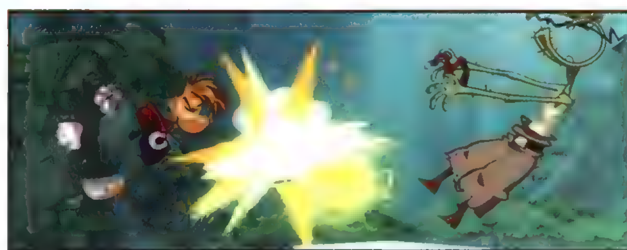
www.pu.nl/prototype2



COMMENTAAR | JAN

twitter.com/janmeijroos

Rayman uit de gratie?



Rayman Origins was een van de leukste, mooiste en meest artistieke games van vorig jaar. Een puike sidescrolling platformer die alleen maar hoge cijfers scoorde. Alleen... niemand heeft de game gekocht. Nou ja, niet zoveel als Ubisoft gehoopt had.
De timing was dan ook verre van perfect, eind 2011, te midden van al die holiday blockbusters. En dan is het ook nog eens crisis.
Bovendien was Rayman zo lang weggeweest, dat het ledemaatloze mannetje opnieuw moest knokken voor een plek in de spotlight.
Goed nieuws voor twijfelaars: de game is recent in prijs gedropt en op de PS Vita krijgt ie een tweede kans. Het is zonder twijfel een van de leukste PS Vita launchgames. Geloof mij nou eens een keertje!

Top 10

Sequels die er móeten komen

Rockstar is er nog niet helemaal uit: wel of geen L.A. Noire 2. Ik zeg: 'doen!'Alleen dan met iets meer actie alstublieft. Hier tien sequels die wij ook willen, maar alles behalve zeker zijn.

door **JAN**
twitter.com/janmeijroos

1 BEYOND GOOD & EVIL 2
De fans willen het, de pers wil het, alleen Ubisoft blijft maar moeilijk doen. Je zou toch denken dat na al die wagonladingen Just Dance-games en die containers Assassin's Creed-spelletjes er genoeg cash moet zijn om BG&E 2 te ontwikkelen?

2 MIRROR'S EDGE 2
Min of meer al aangekondigd door DICE maar nog steeds niet officieel. Het hoofdpersonage was cool, de gameplay had tonnen potentie en de vormgeving was zeer fraai. Nu nog een beter verhaal en meer afwisseling en je hebt een topper in de dop.

3 DEAD SPACE 3
Omdat er te weinig gruwelijke horrorgames in space gemaakt worden. En omdat Aliens allang niet meer eng zijn.

4 PSYCHONAUTS 2
Omdat Tim Schafer z'n games altijd vreselijk leuk, origineel en afwijkend zijn. En Psychonauts (zie screen) was een meesterwerk dat te weinig mensen hebben gespeeld.

5 EEN NIEUWE SYPHON FILTER
Al was het alleen maar omdat ik al jaren beweer dat er een nieuw SF-deel aankomt. Maar ook omdat er altijd plaats is voor games met een spannende mix tussen spionage, shooter, gadgets en stealth.

6 DUNGEON KEEPER 3
Omdat ik met mijn demonische hand een minion wil oppakken en mijn kerker door wil slaan. En omdat ik strategygames met humor mis.

7 JAK & DAXTER 4
Omdat er nauwelijks meer action-adventures/platformgames gemaakt worden met een aandoenlijke, grappige hartverwarmende cast. En omdat de J&D-games tot de absolute top in het genre behoren.

8 JADE EMPIRE 2
Het origineel van BioWare was een pareltje met een uniek universum. Ik zou een duim afstaan voor een sequel... Wouters duim weliswaar, maar toch.

9 EEN NIEUWE LEGACY OF KAIN
Beste vampieren actie game ooit, met voor zijn tijd baanbrekende gameplay. Hopelijk vindt Crystal Dynamics tussen de bedrijven door (Tomb Raider) de tijd om aan een nieuw deel te werken.

10 NO ONE LIVES FOREVER 3
Monolith is nu wel klaar met F.E.A.R. (ik in ieder geval wel) dus niets staat een heerlijke spyshooter met een sexy personage en dik aangezette humor meer in de weg. Was getekend, Meijroos... Jan Meijroos.

Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.

PS VITA POWERCHECK LIVESHOW

De PS Vita werd 22 februari gelanceerd en die hebben we in een heuse Liveshow in het zonnetje gezet. Een uur lang beantwoordden Ward en Maarten al de vragen die door jullie via de site, Twitter, Facebook en YouTube gesteld werden. Ook Jan, Wouter en Florian waren te gast om sappige verhalen te vertellen en games te bespreken. Als je de live-uitzending gemist hebt, kun je het allemaal ook nog eens op je gemak bekijken. **www.pu.nl/psvita**

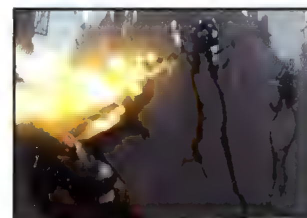
PC-gaming

Genoeg vettigheid in 2012

PC gaming is al lang niet meer leading, maar als je een vette bak hebt staan en je netjes voor je PC-games wil betalen, staat er ook in 2012 nog heel wat vettigheid op je wachten. Veel van onderstaande titels zijn multiplatform, maar hé, op de PC zien de games er nog altijd het allerbeste uit.

door **JAN**
twitter.com/janmeijroos

Mass Effect 3 – Black Ops 2 – Medal of Honor 2 – Dishonored (zie screen) – Diablo III – Guild Wars 2 – Borderlands 2 – Alien: Colonial Marines – Sleeping Dogs – Spec Ops: The Line – Prototype 2 – Max Payne 3 – Hitman: Absolution – Ghost Recon: Future Soldier – Assassin's Creed III – Far Cry 3 – Darksiders 2 – Counter-Strike: Global Offensive – ArmA 3 (zie screen) – BioShock Infinite – Alan Wake (nu uit) – Risen 2: Dark Waters – Sniper: Ghost Warrior 2 – The Secret World – X-COM: Enemy Unknown.
Om maar een paar voorbeelden te noemen...



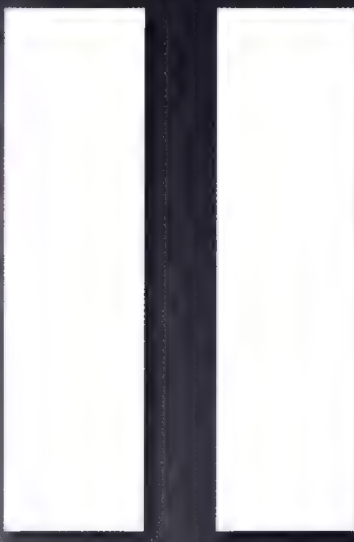
Power Spy

- Oftewel: liever een dode Chinees in het land, dan een knokpartij via breedband.
- PlayStation Network heet voortaan Sony Entertainment Network.
- Voor de Powerspy maakt het allemaal geen reet uit, zolang die shit maar niet gehackt wordt. Anders moet hij weer die Notwork-grap van stal halen.
- Ubisoft heeft met Ghost Recon: Future Soldier, Far Cry 3 en Assassin's Creed 3 een line-up waar je U tegen zegt.
- Wie weet dat hun best verkopende game in 2012 dan eindelijk eens geen Just Dance-deel wordt.
- Niemand weet nog waar Assassin's Creed 3 zich zal afspelen, wel dat we die vervelende Italiaanse spring-in-het-veld, Ezio, eindelijk kwijt zijn.
- De Powerspy hoorde geruchten over Egypte.
- Maar hoe moet je in godsnaam van piramides afspringen?
- Capcom heeft onlangs de naam 'Darkstalkers' gedeponeerd.
- Benieuwd hoeveel mensen er straks thuiskomen met Darksiders als ze in de winkel ietwat onduidelijk om Darkstalkers vragen.

DOODSE SPELLEN

Met de dood op de cover van de PU en het verfrissende vooruitzicht om in Darksiders II zo'n twintig uur met Death te kunnen spelen, leek het ons aardig om wat herinneringen op te halen aan andere games die het thema Dood op interessante manieren benaderden.

DARKSIDERS

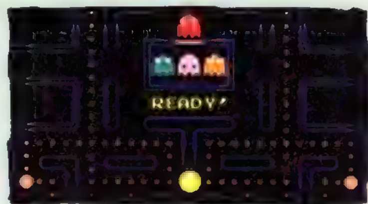


Ondanks dat je als gamer constant met hem rekening moet houden, hadden we 'm nog nooit op de cover van de PU gezet: de Dood! Dat Jurjen in Londen als Death urenlang door een kerker mocht ploeteren en met levendige verhalen terugkwam, leek ons een mooie aanleiding om die bleke griezel de eer eens te gunnen.

De eerste Darksiders ontdekte ik op de E3 van 2009, en ik zag het meteen: dit is mijn soort spel. Qua sfeer en verhaal heeft het wat van horror, fantasy, oorlog, mythologie en superheldenstrips. Qua gameplay mixt het avontuur en lichte RPG-elementen met actie; of specifieker: Zelda met God of War. En er zit een stoer paard in.
Dus eigenlijk biedt Darksiders alles wat ik leuk vind aan entertainment, behalve de originaliteit. Dat lijkt ook op te gaan voor Darksiders II, dat aan genoemde elementen nog eens wat toevoegt, zoals een flinke scheut Prince of Persia en wat diepere RPG-elementen.

Jurjen SPEELT MET DE DOOD

De dood is een smerige klootzak die vroeg of laat ieder van ons zal grijpen. Bewust of niet, waarschijnlijk ben je nergens anders zo bang voor. Achter elk monster en elke verbeelde gruwel gaat zijn dreiging schuil. Met die gedachte in het achterhoofd, viel de uitvoering van het personage Death in Darksiders II me een beetje tegen.
De dood is in Darksiders II de zoveelste gameheld die kan vechten met zwiepende zwaarden. Eigenlijk zijn het de twee helften van zijn zeis, maar dat merk je niet tijdens het hakken. De dood kan trouwens ook schieten met een pistool, langs muren rennen en in palen klimmen.



PAC-MAN (ARCADE - 1980)
Samen met Space Invaders een van de eerste spellen waarin je personages moest doden om met je eigen personage zo lang mogelijk te overleven. Er zouden er nog vele volgen.

SPLATTERHOUSE (ARCADE - 1988)
Het spel begint met de dood van je personage. Vervolgens wandel je door met lijken gevulde gangen om alles op je pad aan bloederige stukken te trappen en kappen.

MORTAL KOMBAT (ARCADE - 1992)
Mortal Kombat ademt de dood uit alle poriën. Van de onheilspellende sfeer en omgevingen tot je eindopdracht: Finish Him!

DOOM (PC - 1993)
Met z'n demonische 'schiet-iedereen-kapot'-sfeer én als grondlegger van de deathmatch mag deze shooter niet in dit rijtje ontbreken.

Eén ding moet je 'm nageven: hij krijgt in ieder geval vrouwen op de knieën.

In Londen speelde ik een lastig stukje waarin ik langs muren moest rennen en van paal naar paal moest springen. Telkens als dat mis ging, viel Death in de lava. Hij riep dan aaaaargh, ging spartelend ten onder en verscheen weer aan het begin van de hindernisbaan, met een iets kortere energiebalk. Toen de energiebalk helemaal leeg was, verscheen het Game Over-scherm.
In Darksiders II is de dood een soort Prince of Persia met een eng masker op z'n kop. En hij is nog sterfelijk ook.

Vierde kerker

Er zit ook een kraai op de schouder van Death. Die kwam goed van pas tijdens de demo die ik speelde. Als ik de verkeerde kant op ging of een tijdje stilstond, maakte de kraai een krassend geluid om vervolgens in de richting te vliegen die ik wél diende te kiezen. Handig, want het was een behoorlijk ingewikkelde kerker die ik moest voltooien.
Deze kerker (de vierde kerker die je in het uiteindelijke spel zult tegenkomen) is gebouwd op een manier die Zelda-spelers bekend zal voorkomen, met een centrale kamer en allerlei gangen die zich één voor één openen en je steeds weer terugsturen naar de centrale kamer, maar dan met een nieuwe kracht of sleutel die je een andere gang laat betreden.

weetje weetje

De creative director van het spel heet Joe Madureira, een doorgewinterde comictekenaar die onder andere werkte aan Uncanny X-Men, Battle Chasers, Ultimates en Avenging Spider-Man.

weetje weetje

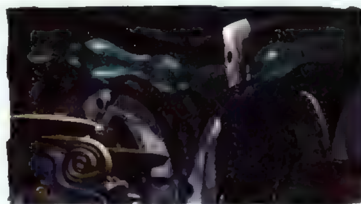
Het verhaal achter het Darksiders-vierluik is losjes gebaseerd op wat flarden tekst uit het bijbelboek Openbaring. Je kunt de aankondiging van de vier ruiters van de Apocalyps lezen in Openbaring 6, vers 1 - 8.

Mocht je Darksiders II ooit zelf gaan spelen, dan weet je meteen wat de centrale kamer is, want daarin staat een reusachtige bewaker; zo eentje van het formaat dat in Shadow of the Colossus gangbaar was. Hij heeft ook een grote hamer.
Ik moest drie Heart Stones halen om de wachter met de hamer tot leven te wekken. Of eigenlijk waren het er twee, want de derde kreeg ik in de demo cadeau. Toch ben ik zeker twee uur met die kerker bezig geweest. En ik had plezier!

Zelda

Ik ben dol op action-adventures, het zijn mijn favoriete spellen. Darksiders combineert dingen uit mijn favoriete action-adventures. In mijn review van de eerste Darksiders noemde ik het spel een bastaardkind van Zelda en God of War. Zoals je misschien al had begrepen, gaat dit ook op voor Darksiders II, en is er dit keer dus een derde voorname invloed: Prince of Persia.
De invloed van Zelda zit weer vooral in de structuur van het spel en de manier waarop je mogelijkheden groeien. In kerkers zijn speciale voorwerpen verstopt die je nodig hebt om verder te komen. Zo kreeg ik op een gegeven moment een handige nieuwe kracht: de Death Grip, een grijparm voor de lange afstand, die qua functionaliteit sterk op de hookshot lijkt. Ik kon Death ermee over een ravijn trekken, vijanden grijpen en bommen pakken.
Behalve de ene kerker en een daarop volgend grasveld kon ik in de

RESIDENT EVIL (PLAYSTATION - 1996)
Deze vaandeldrager van het survival horrorgenre plaatst je in een huis waarin je altijd nét iets te weinig middelen lijkt te hebben om te overleven.



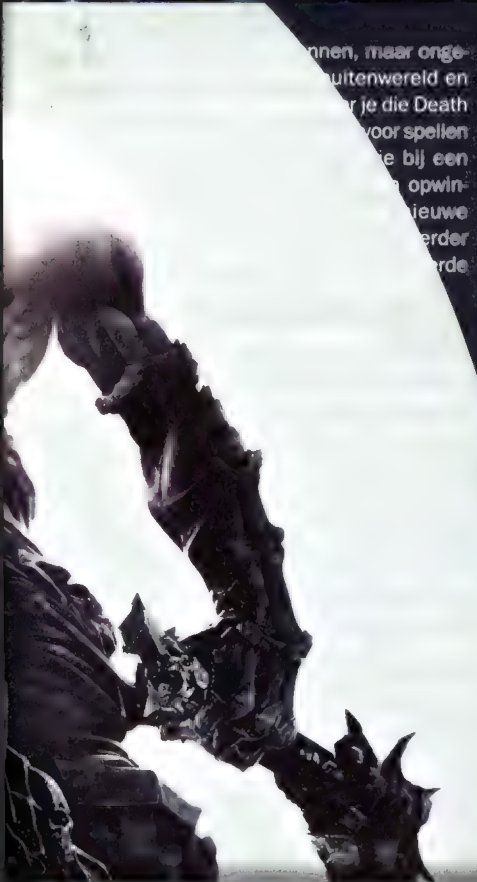
GRIM FANDANGO (PC - 1998)
Als reisagent van het Departement of Death beleef je een onvergetelijke reis door een op Mexicaanse legendes gebaseerde versie van het dodenrijk.

THRILL KILL (GECANCELLED - 1998)
Deze game vond EA toch wat te gortig om uit te brengen. Dat had alles te maken met de sterfanimaties die dus tóch nog smeriger konden dan die van Mortal Kombat.

FATAL FRAME (PS2 - 2001)
Ik zie dode mensen en ik zet ze op de foto. Dat is zo ongeveer de strekking van deze lugubere spooksafari.

WEET JIJ WAAROM JOUW PIS ZO STINKT? HET IS DOOD WATER! HAHAHA...

nnen, maar onge-
uitenwereld en
r je die Death
voor spellen
e bij een
opwin-
ieuwe
erder
erde



nieuwe ruimte, de deuren worden hermetisch gesloten en monsters graven zich uit de vloer een weg omhoog. Vervolgens mag je die verslaan middels sierlijke, met lichtflitsen gepaard gaande, vleesverscheurende combinaties, uitgevoerd met je standaard wapen of een flink arsenaal verwisselbare secundaire wapens.

"Een mix van zo'n beetje alles wat action-adventures leuk en interessant maakt."

Er werd me vooraf verteld dat Death veel sneller vecht dan War uit de eerste Darksiders, maar at verschil is niet zo groot. Het voornaamste erschil tussen War en Death is dat laatstnoemde alleen een enkele sprong (dus geen bbele) heeft en geen blok, maar wel snel achuit kan springen en opzij kan rollen. Op pier betekent dit dat je gaat ontwijken in ats van blokken, maar in de praktijk blijkt dit verschil marginaal.
je een beetje op mij lijkt, ga je bij negen van tien belagers gewoon aanvallen, aanvallen, nvallen en op de Finish-knop drukken als het treffende icoontje bij de vijand verschijnt.

weetje weetje

De stem van Death is ingesproken door Michael Wincott, de acteur die het personage Top Dollar speelde in The Crow.

weetje weetje

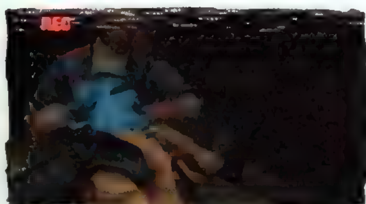
Na het investeren van zes skillpoints ontvang je het vermogen de Reaper Form van Death te activeren.
De Reaper Form is een grotere, sterkere versie van Death die dus ook hardere klappen uitdeelt. Met andere woorden: het equivalent van de Chaos Form uit de voorganger.

Waar moet je al die spullen bewaren? Het doodshemd heeft immers geen zakken.

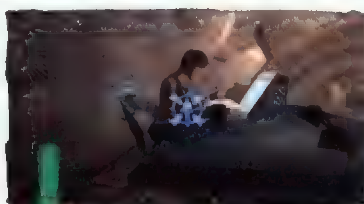
Wanneer je deze directe vechtmethode kiest, is het voelbare verschil met de voorganger erg klein.
Maar er is ook een tweede, meer indirecte en afwijkende manier van vechten, waarover ik verderop nog wat zal vertellen. Eerst wil ik nog even iets zeggen over de Prince of Persia-aspecten.

Prince of Persia

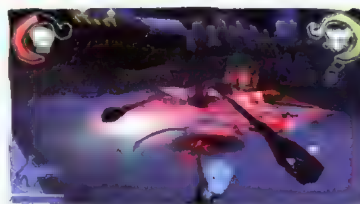
Ik noemde al even zo'n situatie waarin ik langs muren moest rennen en



MANHUNT (PS2 - 2003)
In dit spel van Rockstar is het de bedoeling je tegenstanders te besluipen en op de meest gruwelijke manieren te vermoorden. Je moeder vindt er vast niets aan.



GEIST (GAMECUBE - 2005)
Nadat de ziel uit je lichaam is gescheurd, ontdek je dat je als overleden persoon nog aardig wat invloed kunt uitoefenen op de wereld om je heen.



DEATH JR (PSP - 2005)
Je gaat lekker geinig hakken met de zeis van het zoontje van Magere Hein in dit Tim Burton-achtige actiespel.

THE GRAVEYARD (PC - 2008)
In deze ultrakorte indiegame wandel je moeizaam met een oud vrouwtje over een kerkhof. Aan het eind klinkt een droevig maar mooi Vlaams lied over de dood.

van paal naar paal moest springen. Daarvoor heeft Death geen randjes nodig, zoals Death in de voorganger; hij doet het met de kale muur. En dergelijke parkour-sessies vormen nu ook een substantieel onderdeel van je Darksiders-beleving.

Wat dat betreft is het echt jammer dat er weinig nieuws met deze toegevoegde invloed wordt gedaan. Als je wel eens wat moderne Prince of Persia-spellen hebt gespeeld, zal dat rennen langs versleten delen van muren en springen van balk naar balk je zeer bekend voorkomen.

Het is eigenlijk net als met de invloeden uit Zelda en God of War: er zijn wel dingen uit Prince of Persia overgenomen maar niet verbeterd, uitgebreid of op werkelijk nieuwe manieren gebruikt.

Dat gezegd hebbende, zie ik de free running-achtige gymnastiek toch als een welkome toevoeging, omdat het me iets anders te doen gaf dan vechten, zoeken en puzzelen.

Het mooie van Darksiders is denk ik juist dat het spel je 'van alles wat' levert. Het is niet origineel of baanbrekend, maar de mix levert wel volop vermaak.

Het ene moment balanceerde ik als Link in zijn laatste avontuur op een grote bal die door de lava rolde, het volgende ogenblik rende ik als de Perzische prins langs een muur naar een paar vijanden die ik vervolgens als Kratos aan stukken hakte.

Mij hoor je niet klagen, en al helemaal niet over het feit dat de RPG-invloeden dit keer wat meer vlees op de botten hebben gekregen.

weetje weetje

Darksiders II is een zogenaamde parallelle sequel, wat betekent dat de gebeurtenissen in dat spel zich ongeveer tegelijkertijd afspelen als die in de eerste Darksiders. Als War, de hoofdrolspeler uit deel één, onterecht voor die vroege Apocalyps verantwoordelijk wordt gehouden, gaat Death hem helpen zijn naam te zuiveren, waarvoor hij een eigen weg door hemel en hel bewandelt. Wie had dat gedacht: broederliefde als hoofdmotief voor de avonturen van de dood. We leven in een vreemde wereld.

RPG-aspecten

Dat Darksiders II wat meer dan de voorganger probeert een RPG te zijn, zie je meteen aan de schadecijfertjes die bij elke treffer in beeld verschijnen. Ik hou daar wel van, omdat het me zonder omwegen toont hoe doeltreffend mijn vele aanvalsmogelijkheden nou écht zijn.

Waar je in de voorganger nog gekleurde zielen aan vijanden en kisten onttrok, verzamel je met Death geld en buit, en ook dat werkt een stuk bevredigender.

Buit kan bestaan uit potions en secundaire wapens, maar er zijn ook talloze pantserstukken die de eigenschappen van Death versterken en zichtbaar op zijn lijf worden gedragen. Met honderden van dit soort spulletjes om te vinden en te (ver)kopen, kun je de dood - tot op bepaalde hoogte - een eigen uiterlijk geven en je eigen speelstijl benadrukken.

Wat de speelstijl betreft, zijn de twee skilltrees die je kunt volgen nog bepalender. Elke keer dat je een level stijgt, krijg je een skillpoint waarmee je een nieuwe actie of eigenschap kunt aanschaffen. De skills in de linker lijst (Harbinger) zijn gericht op fysieke hack 'n slash combat, terwijl die in de rechter lijst indirecte Necromancer-kwaliteiten ontgrendelen.

Door de twaalf punten waarmee ik de demo begon allemaal in de Necromancerlijst te dumpen, kreeg ik bijvoorbeeld het vermogen ghouls op te roepen en kraaien naar mijn vijanden te sturen. Dat kwam daadwerkelijk goed van pas bij minibazen, die zich geïrriteerd naar de aanvallende ghouls en kraaien keren, waarna ik hun ruggen ongestoord met de zwaardere combo's kon bewerken.

Eindbaas

De kerker die ik speelde was zoals gezegd de vierde en laatste kerker van de Maker's Zone, het eerste gebied in het spel. De finale was een gevecht tegen die reusachtige bewaker die eerst nog in de centrale kamer stond. Zo werkt dat blijkbaar in videogames, je doet je stinkende best zo'n figuur tot leven te wekken, vervolgens mag je 'm weer verslaan.

Na het plaatsen van de derde Heart Stone werd de actie verplaatst naar een grazige vlakte, die ik volgens een vertegenwoordiger van het spel als hub van de Maker's Zone moest beschouwen.

Tijdens het gevecht zat ik in het zadel van mijn paard Despair. De bedoeling was ongeveer als volgt: ik moest wat afstand nemen, wachten tot Giant Guardian een grote bliksembol naar me toeschoot, daar als een gek op vuren met mijn

PAPA SANGRE (IOS - 2010)

Deze huiveringwekkende videogame stuurt je - in plaats van met beelden - met geluidseffecten en gesproken aanwijzingen door het land der doden.

LIMBO (XBLA - 2010)

In deze kille platformer moet je de hoofdrolspeler herhaaldelijk laten sterven om te ontdekken hoe je dit kunt voorkomen.

GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE (DS - 2010)

Het blijft interessant: een spel dat begint met je dood. Als puzzelende spookdetective moet je vervolgens proberen de dood van anderen te voorkomen.

NEVERDEAD (PS3 / XBOX 360 - 2012)

Een hoofdpersonage dat niet kan sterven blijft een interessant uitgangspunt voor een videogame. Helemaal als dat personage wél in stukken gehakt kan worden.

Geloof 't of niet, maar er bestaan plekken buiten Friesland waar het nóg onwaarschijnlijker is dat er ooit een Elfstedentocht wordt georganiseerd.

pistool en dan terugrijden naar de reus zodat de bal die me volgde hem zou raken. Dat zou hem op de knieën dwingen, waarna ik zo'n eerder geplaatste Heart Stone weer uit zijn lijf moest kappen. En dat drie keer.

"De RPG-invloeden hebben dit keer wat meer vlees op de botten."

De logica van dit alles is me eerlijk gezegd volledig ontgaan, en ik vond dit ook het minst leuke stuk om te spelen. Constant draaien met de camera om die grote lummel en zijn vuurballen in beeld te krijgen, maar dan toch weer geraakt worden door iets wat ik niet zag aankomen, ik werd er niet vrolijk van. Ik vroeg de vertegenwoordiger van het spel voor mij de klus te klaren, en vond het wel grappig dat hij er ongeveer net zo bij zuchtte en steunde als ik.
Na flink wat frustratie was de reus geveld en de demo afgelopen.

Sidequests

Het complete spel zal na de Maker's Zone nog drie gebieden bevatten. Toen de vertegenwoordiger van het spel weer een beetje was bijgekomen, besloot ik hem daar wat vragen over te stellen.
Volgens hem gaan de volgende gebieden Death Planes, Hell (of Underworld) en Heaven (of Angel Realm) heten. Elk gebied heeft drie of vier kerkers. De gebieden zijn met Serpent Holes, een soort teleporters, aan elkaar verbonden. "Je zult regelmatig met nieuwe voorwerpen terugreizen naar vorige gebieden om nieuwe wegen te openen", belooft de man van de Darksiders II-studio.

Ik vraag hem vervolgens naar de duur van het spel. "Het einde van het verhaal bereik je na zo'n twintig uur", weet hij te melden, "maar dan heb je nog niet alles gevonden en vrijgespeeld. Voor spelers die jagen op achievements en graag alles compleet willen maken, is er heel veel om voor terug te komen en de game opnieuw te spelen. Er gebeuren nieuwe dingen als je het spel een tweede keer speelt. Er zijn ook stadjes met NPC's, en de interactie met deze personages speelt een belangrijke rol in het spel. Ze schetsen de achtergrond van de gebeurtenissen, ze vertellen wat je moet doen en waar je naartoe moet. En ze geven je sidequests, die de basis vormen van volledig optionele missies die zo een uur kunnen duren."
Het is jammer dat ik dit deel van het spel, met andere werelden, dorpen en sidequests, nog niet heb kunnen zien of proeven. Al kwam ik in de kerker wel een NPC tegen.

Karn

Hij stond al in de eerste kamer van de kerker op me te wachten: Karn. Een personage dat met zijn lompe figuur en Ierse accent sterk deed denken aan Ulthane uit de voorganger. Het hadden broers kunnen zijn. Ook Karn bleek een soort helpende metgezel.
Als ik, oftewel de Dood, een richel zag die zelfs voor mijn acrobatische tegen-de-muur-ren-kunsten te hoog gegrepen was, kon ik mij daar door Karn naartoe laten smijten.
Je leest het misschien tussen de regels door, ik ben nog steeds niet helemaal in het reine met de weinig angstwekkende invulling die Death door dit soort dingetjes in het spel krijgt. Tegelijk ben ik benieuwd hoe deze held zich in andere delen van het spel zal gedragen en ontwikkelen.
In het dorp van de Maker's Realm zal Death bijvoorbeeld zeven personages treffen om mee te praten en te handelen. Ik vraag me af hoe dat zal gaan en op wat voor manier die gesprekken inhoud gaan geven aan zijn karakter.
Hopelijk praat hij niet te veel. Een dood die je de oren van je kop lult, daar zit niemand op te wachten.

weetje weetje

Bij het oplossen van de puzzels in de kerker die ik speelde, was een hoofdrol weggelegd voor de Ride Able Construct (RAC). Dat is een robotachtige machine die vooruit beweegt op een rollende bal.
Death kan op die machine door lava rijden en met de vuisten ervan dingen op zijn pad kapot stompen, bijvoorbeeld vijanden of de geelgekleurde Corruption-kristallen. Op sommige locaties kan Death een enorme ketting uit het RAC vuren en die als brug gebruiken, of de bal uit het apparaat in een mechanisme schoppen om een deur te openen.
Het is een interessante toevoeging die zorgt voor een rode draad in de puzzels en nog meer mogelijkheden in het toch al niet misselijke arsenaal van Death.

Tof personage

Inmiddels heeft Death zich in mijn hoofd genesteld als een grimmige superheld à la Spawn, gekruid met wat zwierige gothic-trekjes van The Crow en het mysterie van Raziel uit Soul Reaver. Dus misschien is hij niet zo eng als ik bij de dood had verwacht, of zo stoer als zijn voorganger War, maar eigenlijk best een tof personage.
Bovendien heb ik de mooiste action-adventures in mijn leven voltooid met een elfenkind in een groen pakje. Wat eens te meer bewijst dat het bij game characters niet draait om hun uiterlijk, maar de dingen die je met zo'n personage kunt doen en beleven.
Wat dat betreft ben ik vooralsnog goed te spreken over Darksiders II. ★

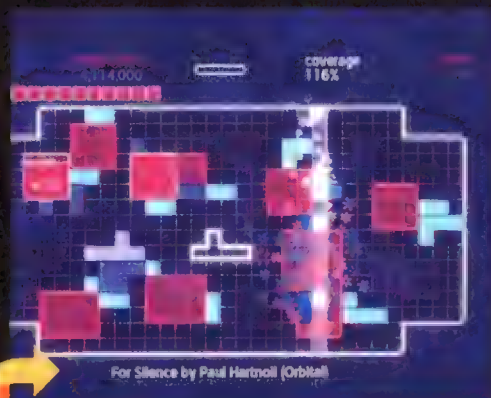
VERWACHTING *JURJEN:*
Darksiders II gaat lekker verder op de weg die met het eerste deel is ingeslagen. Er wordt weer rijkelijk inspiratie geput uit andere action-adventures voor een weinig originele maar als geheel zeker rijke mix van zo'n beetje alles wat action-adventures leuk en interessant maakt.

+ Welkome RPG-invloeden
+ Meer mogelijkheden om je te verplaatsen en vijanden te verslaan
- Veel elementen komen uit andere games
- Er gaat weinig dreiging uit van het personage Death

ACTION-ADVENTURE
VIGIL GAMES / THQ
29 JUNI 2012

OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR STOLEN COUCH

Jurjen had enthousiaste verhalen gehoord over Kids vs Goblins. En dus ging hij vol goede moed op bezoek bij de ontwikkelaar van dat spel, studio Stolen Couch Games in Utrecht. Omdat het spel op de dag van het bezoek nog niet uit was, kon Jurjen het daar ook voor het eerst spelen.



CHIME MULTIPLAYER

Terwijl ze nog gewoon studentjes waren, maakten de jongens en meid van Stolen Couch Games al een ander werkelijk uitgebracht product: de multiplayer-versie van Chime. Dit spel combineert Tetris met muziek, waardoor het wel wat aan Lumines doet denken. Maar dan dus geschikt voor vier spelers.

De plug van mijn oordopjes steek ik in de aangereikte iPad met het spel erop. Het kost me weinig moeite mijn omgeving te vergeten, ook al ben ik omringd door de makers van het spel.

Meteen, vrijwel zonder gewenning, zit ik te genieten van de weldadige sfeer uit oude fantasiefilms als Willow, Labyrinth en The Dark Crystal, zoals die wordt opgewekt met meeslepende muziek, sprookjesachtige omgevingen en grappige personages.

Ik sleep en dubbeltik om mijn drie poppetjes slim te positioneren en spreuken te activeren, en alles werkt zoals ik vind dat het zou moeten werken.

Na vijf vlot verlopende missies van elk zo'n vijf minuten irriteert het me wel dat je in het voorbereidingsscherm zo'n in-app purchase kan doen, een zakje extra kristallen (de currency in het spel) voor 79 cent (echt geld). Commercieel, zeg ik tegen mezelf, terwijl ik me losruk uit sprookjesland en tracht mijn brede glimlach te versmallen tot een zuinig journalistenmondje. Ik zal ze straks commercieel noemen.

Kut en bagger

Tien maanden geleden is de ontwikkeling van Kids vs Goblins begonnen. Als afstudeerproject aan de HKU. Sinds vier maanden werkt Stolen Couch in een eigen kantoor met zes teamleden om het spel af te ronden en te gelde te maken.

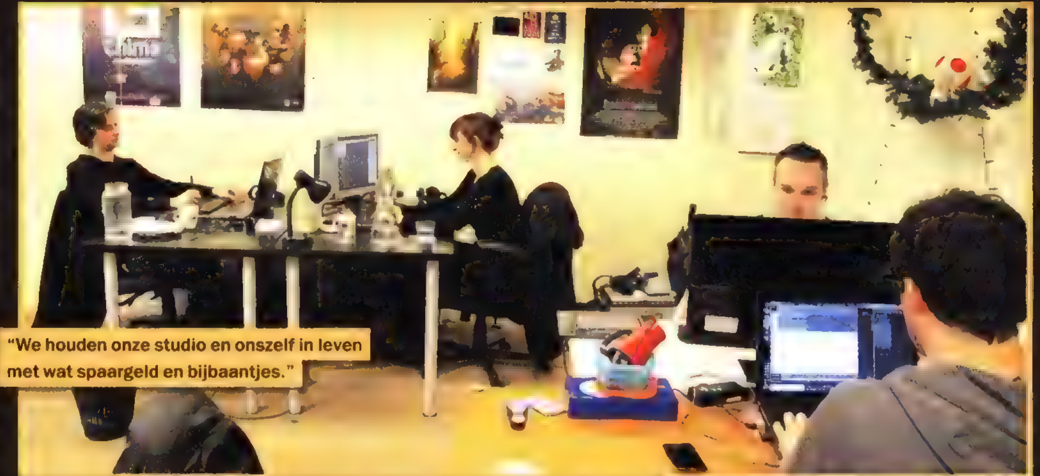
"Vanaf het begin was het al duidelijk dat we meer met ons spel wilden dan alleen afstuderen", zegt Eric, een van de gamedesigners van Stolen Couch.

Behalve Eric spreek ik ook met Selma, de enige dame in het team, en gespecialiseerd in art en leveldesign.

KIDS VS GOBLINS

Kids vs Goblins is een vriendelijk ogende en laagdrempelige action-RPG waarin je drie personages (kort door de bocht: beuker, genezer en schutter) met slepen en tikken op het scherm bestuurt en activeert.
Volgens Eric van Stolen Couch zitten er ook veel diepgaande RPG-elementen uit Diablo en MMO's in het spel. "Maar dat brengen we niet zo aan de speler over. Je hebt een healthbar, je kunt acties en spreuken gebruiken, en daarmee houdt het wel op."
Toch biedt het spel voor hardcore gamers ook diepere mogelijkheden.
"Sommige testspelers zijn voorafgaand aan een missie wel vijf minuten bezig met het combineren van spells."
Wie het avontuur met zes werelden en zestig spreuken ook wel eens oppervlakkig of juist wat dieper wil spelen: het is als je dit leest waarschijnlijk voor € 1,59 of € 2,39 te koop op de iPad, iPhone en iPod. Versies voor Mac en PC verschijnen binnenkort via Steam.

Het blijkt geen toeval dat ik juist met die twee in gesprek raak.
Selma: "Eric en ik zijn het meest uitgesproken van ons zessen. We zijn ook altijd de personen die naar beurzen gaan en..."
Eric: "Dit soort interviews geven."
Selma: "Ja. Maar iedereen heeft echt wel wat te zeggen hoor. Alleen zijn wij de twee die dat ook nog eens leuk vinden om te doen."
Eric: "Arthur, een van de artists, lijkt bijvoorbeeld heel erg introvert. Maar als je hem om zijn mening vraagt, stroomt er een hele riedel uit, zo van, dit is kut, dat is bagger. En zo zijn we eigenlijk allemaal heel kritisch en perfectionistisch. Iedereen houdt wel eens een tirade over wat er allemaal niet goed is."
Selma: "Op onze opleiding, de HKU, leerden we dat ook. Om heel kritisch naar elkaars werk te kijken. En daardoor ook naar je eigen werk, natuurlijk."


"We houden onze studio en onszelf in leven met wat spaargeld en bijbaantjes."

Toegankelijk

Om hun spel Kids vs Goblins zo goed mogelijk te maken, luisteren de mannen en dame van Stolen Couch niet alleen naar zichzelf en elkaar.
Eric: "We hebben zeventig testers, en alles wat die doen in het spel kan ik zien dankzij het trackingsysteem dat we gebruiken".
Selma: "Er zijn heel veel dingen waarvan wij dachten, dat is hartstikke duidelijk, maar uit feedback blijkt dan dat mensen het gewoon niet snappen. Met dat trackingsysteem kunnen we achterhalen waar dingen mis gaan, want elke aanraking en vingerbeweging op het scherm wordt daarmee geregistreerd."
Eric: "Een van de belangrijkste dingen die we wilden bereiken met dit spel is het dichten van het grote gat tussen casual en hardcore gamers."
Selma: "Het spel mag best moeilijk zijn, dat is niet erg. Volgens mij zijn casual gamers ook helemaal niet zo bang voor een beetje uitdaging. Het is een misvatting, dat het voor die doelgroep zo simpel mogelijk moet zijn."
Eric: "Als het maar toegankelijk is. We willen zowel de casual als de hardcore markt bereiken met één spel, met één product."
Selma: "Als je een game maakt voor de PS3 of Xbox, dan heb je een doelgroep. Dat zijn de gamers. Maar wij maken het spel in eerste instantie voor de iPad. En dan niet zozeer de gamers met een iPad, maar alle gebruikers van een iPad. Dat is onze doelgroep: gebruikers van dat apparaat."

Kamikazestijl

Ik wrijf eens langs mijn baardje, zet met mijn meest journalistieke blik op en zeg: "Voor een beginnende studio, klinkt wat jullie allemaal zeggen over testers, trackingsystemen en doelgroepen behoorlijk, eh... commercieel."
Selma: "Tot nu toe hebben we natuurlijk nog niets verdiend, want het spel is nog niet uit. We houden onze studio en onszelf in leven met wat spaargeld en bijbaantjes. Natuurlijk hopen we dat het spel straks aanslaat, en we er geld mee verdienen. Dat is ook altijd onze bedoeling geweest."
Eric: "We werken fulltime aan ons spel en ons bedrijf. Op dit moment zit al ons geld erin. We hebben allemaal niets meer over. Met volle overgave zijn we hierin gestapt."
Selma: "Ik denk ook eigenlijk dat het niet anders had gekund. We zijn allemaal nog jong en ongebonden, we komen net van de opleiding af. Dus dit is ook het moment om het zo te doen. Om er in kamikazestijl gewoon voor te gaan. Als het totaal niet aanslaat, is dit in elk geval een heel mooi product geworden. Hiermee kunnen we laten zien wat we kunnen en wat we nog meer zouden willen. Het maken van dit spel is sowieso een goede stap geweest, wat er verder ook gaat gebeuren."
Eric: "Als team zijn we het er unaniem over eens dat het gewoon een heel goede game is geworden. Al moet dat natuurlijk nog uit de verkopen blijken. Die leveren het echte bewijs."
Bij het afscheid beloof ik de liefste kamikazes die ik ooit ontmoette, dat ik het spel absoluut ga kopen - en vooruit, inclusief zo'n zakje extra kristallen van 79 cent. ✖

Selma: "Eric en ik zijn het meest uitgesproken van de zes. We zijn ook altijd de personen die naar beurzen gaan en..." Eric: "Dit soort interviews geven."

"We zijn allemaal nog jong en ongebonden, we komen net van de opleiding af. Dus dit is ook het moment om het zo te doen."

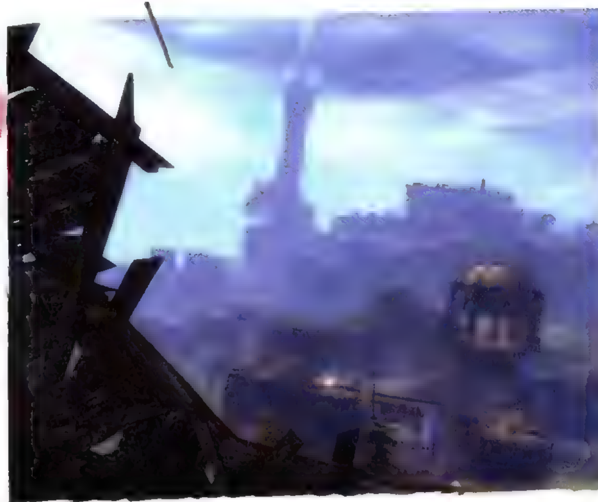
GUILD WARS 2

De makers van Guild Wars 2 zijn net PU-redacteuren. Ze beloven iedere keer dat hun game/tekst bijna af is, maar laten de gamer/Ed uiteindelijk toch weer met lege handen staan. Gelukkig geldt volgens Jan bij GW2 hetzelfde als bij zijn artikelen: het duurt even, maar dan heb je ook wat!

Guild Wars 2 is al ettelijke keren uitgesteld en daarmee stelt ontwikkelaar ArenaNet ons geduld behoorlijk op de proef.
Ook voor de ontwikkelaar zelf lijkt het inmiddels de hoogste tijd, want met het aanhoudende succes van WoW en de aanwezigheid van new kid The Old Republic, is het MMO-landschap er de laatste maanden niet minder competitief op geworden.
Nu ik echter een weekendje in de closed bèta heb doorgebracht, ben ik ervan overtuigd dat GW2 genoeg unieke kenmerken huisvest om het genre eens flink op te schudden.
Er is bijna te veel om te vertellen, dus laat ik het bij de hoogtepunten houden.

Jouw verhaal

Het aanmaken van je personage, je ras en je klasse voelt heel persoonlijk en dat maak je niet vaak mee in een MMO. Het doet zelfs een beetje denken aan het begin van Oblivion. Je hebt 't gevoel je eigen persoonlijke verhaal te beleven, en dat zie je terug in de tussenfilmpjes (die deels uniek zijn door de keuzes die jij maakt in de game) maar ook in de gameplay.
De makers beloven zelfs dat bepaalde vorderingen of falen consequenties hebben voor latere gameplay. De impact daarvan heb ik nog niet kunnen ervaren, maar dit BioWare-sausje spreekt mij wel aan.
Met vrienden of andere spelers optrekken in een groep blijft natuurlijk tof, maar de solostukken zijn minstens zo aantrekkelijk, deels omdat ze ingebed zijn in een overkoepelend verhaal dat de totale ervaring meer context en diepgang meegeeft.



Dynamische queesten

Sterk punt aan Guild Wars 2 is dat je niet langer op zoek moet naar mensen met uitroeptekens boven hun hoofd en je de queesten een voor een afwerkt, maar dat de queesten je min of meer 'overkomen'. Er is altijd wel wat te doen, en of je nu links of rechts gaat, als je eenmaal in een bepaald gebied bent beland, zul je daar automatisch lekker aan de gang blijven omdat er van alles om je heen gebeurt. Nederzettingen worden aangevallen, je moet reizigers escorteren, bandieten beroven je, een kamp wordt in brand gestoken en het is aan jou om deel te nemen aan deze gebeurtenissen of niet.
Hierdoor voelt GW2 veel meer aan als een levende, dynamische wereld waarin mensen je om hulp vragen wanneer dat relevant is, in plaats van een wereld waarin iedereen op je staat te wachten met hun opdrachtjes.

Combat baby!

Bewierookte ik vorige maand Kingdoms of Amalur vanwege diens flitsende combatsysteem, ook GW2's combat mag er zijn! Het is een genot te ervaren hoe vlot en soepel GW2 speelt. De actie is een stuk sneller dan je gewend bent van MMO's en de

WERELD VS WERELD

Belangrijk om te weten is dat Guild Wars 2 player versus player battles krijgt waarin groepen van honderden spelers, van drie verschillende servers die met elkaar gelinkt worden tegen elkaar strijden in een World versus World Battle. Deze battles kunnen maar liefst twee weken (!) duren en behelzen enorme veldslagen vol oorlogstuig, in te nemen strategische punten en te verdedigen resources. Hoe cool is dat? Hiervoor moet overigens nog wel flink aan de performance gewerkt worden want het ging af en toe met horten en stoten. Dit geldt tevens voor de grafische instellingen. Ik heb een behoorlijk professionele PC, maar high-settings werden beantwoord met een inkakkende framerate van heb ik jou daar. Er is dus nog genoeg werk aan de winkel voor ArenaNet.

weetje · weetje

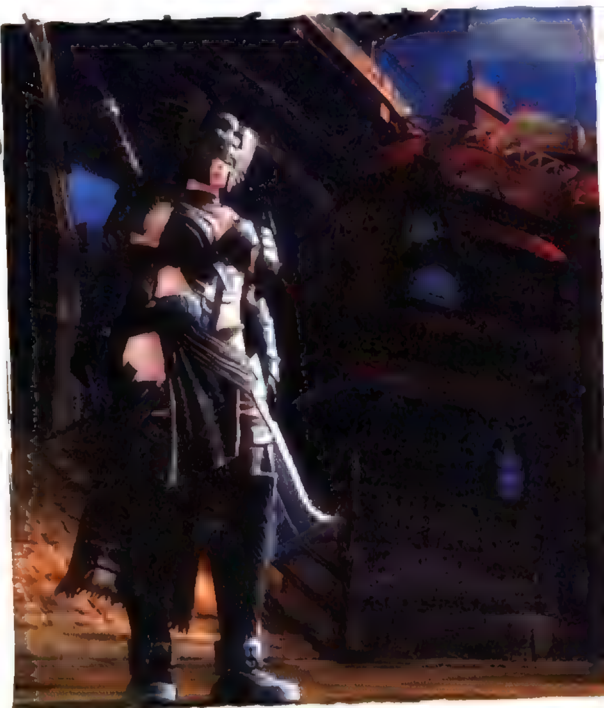
De releasedatum is nog steeds niet in marmer gebeiteld maar ArenaNet bezweert dat het absoluut, honderd procent, zeker weten dit jaar zal zijn.

veelvoud aan stoere moves, vaak verdeeld in verschillende stances, zien er slick uit. Het is vooral een kwestie van timing, maar voor je het weet, ben je als een dolle combo's uit je muis aan het klikken.

Je skills en vaardigheden zijn op zichzelf al tof, maar ze zijn zo ontworpen dat ze elkaar perfect aanvullen. Daarbij heb je geen toolbar met tig onduidelijke icoontjes bestaande uit verschillende lagen waarmee je steeds als een malloot moet wisselen om de beste spreuken en beste moves tevoorschijn te toveren. Het werkt allemaal heel intuïtief waarbij magie en wapens op logische wijze in elkaar grijpen.

Of je nu een Warrior, Guardian, Elementalist of een andere klasse speelt, de game is veel vrijer in de omgang met skills, magie en vaardigheden dan andere games. Zo kun je ook tijdens kerkerstrooptochten nog wisselen van 'rol'. In plaats van een agressief magisch personage kun je, als de groep dat beter uitkomt, eenvoudig switchen naar een meer healend personage bijvoorbeeld.

"DE ALLERMOOISTE EN ALLERGROOTSTE STEDEN OOIT IN EEN MMO!"



Stad & land

De steden in Guild Wars 2 zijn belachelijk groot en belachelijk mooi. Wat zeg ik, het zijn de allermooiste en allergrootste steden ooit in een MMO! Geloof je me niet, ga het internet op en kijk je ogen uit. The Charr's Black Citadel bijvoorbeeld is de natte droom van iedere Steampunkliefhebber. Klim op de daken en kantelen van de hoogste gebouwen en geniet van het fantastische uitzicht. De steden kennen tonnen details, er is van alles en nog wat te doen, en het is gewoon een feest om er rond te lopen.

Hetzelfde kan gezegd worden van de landschappen, de dorpjes en de wildernis. Stuk voor stuk ademen ze hun eigen sfeer, is het kleurenpalet vol en levendig, en ondanks de aanwezigheid van typische fantasy clichés, kent GW2 absoluut een eigen smoel. Maar die steden, man oh man, die steden. Alleen al daarom zou ik je willen *aanraden om straks naar Tyria af te reizen.*

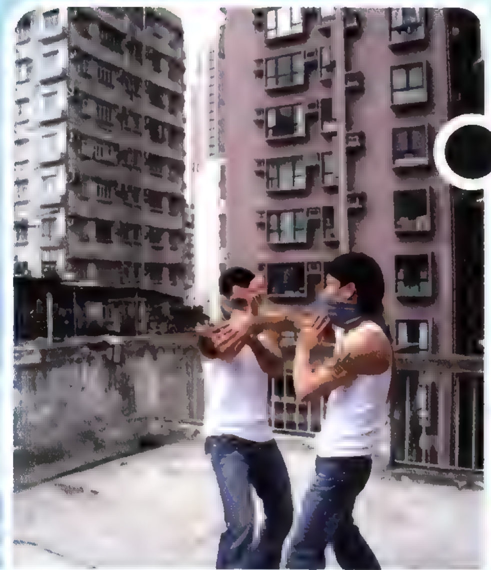
SLEEPING DOGS

Hong Kong; een Speciale Bestuurlijke Regio in het zuiden van China waar kungfu-meesters elkaar de kaken uit de kom schoppen, geheime organisaties roeleren en slangenbloed een delicatesse is. Onder deze bizarre omstandigheden probeerde Wouter Sleeping Dogs niet wakker te maken...

Stel je voor dat Japan een piemeltje heeft en een voorliefde voor grote wijven. Haal je vervolgens een China met een baarmoeder en alle andere tools die daarbij horen voor de geest. Skip desgewenst de, hoogstwaarschijnlijk, nogal weirde seksscène die volgt en kom weer terug op het moment dat China een raar kindje baart. Deze bastaard wordt vervolgens ook nog eens een groot gedeelte van z'n leven opgevoed door een Britse nanny, waardoor het helemaal een verdomd ver van de boom geflikkerde appel is. Hoe het heet? **Hong Kong, door mij liefkozend Honkey Kong genoemd.**
Een bizarre, mysterieuze, overweldigende stad die nog steeds, als een nageboorte aan de zuidelijke regionen van z'n moeder hangt.
Het feit dat de stad uit meerdere eilanden bestaat en omringd is door bergen, geeft het idee dat de Brits/Chinese bastaard verbannen is naar een plekje op de wereld dat niemand wilde hebben. Maar al snel kwam daar de criminele organisatie genaamd Triad, de stuntmannen met ballen van diamant, inclusief al het neon in China om toeristen te verblinden, en uiteindelijk werd het een inspiratiebron voor mensen zoals de knakkers van United Front Games. Toen werd ik erheen gestuurd. Voilà, de geschiedenis van Honkey Kong in een notendop.

POLICE STORY

De gast voor de deur zegt dat hij Rei heet. Of Ray, wie zal het zeggen hier in Hong Kong. Met een gezicht dat geen enkel spoortje van emotie vertoont, vraagt hij wie ik ben en wat ik hier te zoeken heb.
'Gast, je weet best wie ik ben. En ik ben op zoek naar, eh... nogal specifieke info. Net zoals iedereen die hier komt, toch?'
Zonder zijn koude ogen van me af te wenden, toetst Rei/Ray een code in op de toetsen naast de deur. Naast het elektronische [illegible] hangt een kleine advertentie waarop de [illegible] staan die



een verhuisbedrijf vraagt als je deze [illegible] flat voorgoed wil verlaten. Dan weet je dat alvast. Een zelfkrig zoemgeluid klinkt, de deur, bestaande uit zwaar metaal [illegible], zwaait open en ik stap naar binnen.
'Neem de lift naar de zesde verdieping, dan de trap naar het dak', roept Rei/Ray me na.
Ik pas amper in de benauwde lift waarvan de [illegible] muren volgeschreven zijn met kreten in het Chinees en Engels. 'Fook your mother' is het enige dat ik kan lezen: klassieke muurpoëzie die je in alle betere buurten wel ergens kunt vinden. Het ruikt een beetje funky op de zesde verdieping en het is lastig je voor te stellen dat mensen hier een gelukkig leven kunnen leiden. Die advertentie van dat verhuisbedrijf op de deur lijkt me ineens [illegible].

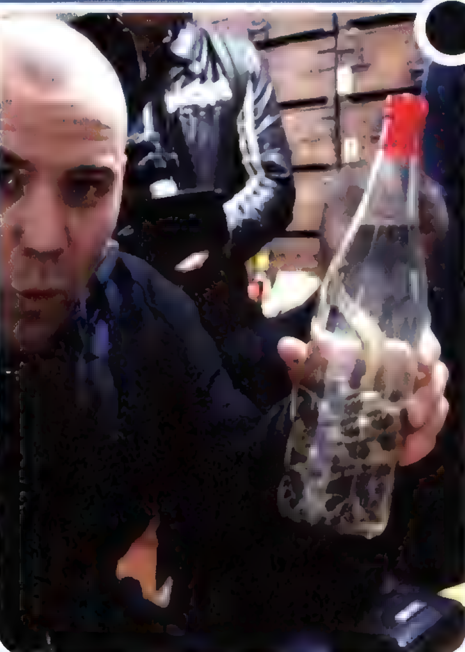
weetje • weetje

Er zijn vele verschillende winkeltjes te bezoeken in Sleeping Dogs waarin je zelfs dingen als Herbal Tea kunt kopen! Waardeloos? Nee, zeker niet, want je krijgt er verschillende soorten buffs voor, zoals bijvoorbeeld damage reduction.

weetje • weetje

Ik heb flink gehangen -en gezopen- met een developer van United Front Games genaamd Mike Scupa. Hij werkte ooit bij Rockstar, was lead designer voor Bully, en hij orakelde regelmatig over deze game en dat dit project 'real personal' voor hem was. Big up.

Op het dak loop ik een hoek om -op mijn hoede, op alles voorbereid- en daar zie ik een jonge Chinees met een zonnebril aan een tafeltje zitten. Achter hem staan twee gemaskerde mannen met tatoeages op hun schouders tegen de achtergrond van de indrukwekkende, Hong Kongse skyline. **op elkaar in te slaan** en te trappen. Zal wel kungfu zijn, want daar kont mee kunnen schoppen is in deze stad ongeveer hetzelfde als een zwemdiploma halen in Nederland.
In perfect Engels vraagt de zonbebrilde jongeman of ik hem wil vergezellen. Op de tafel voor hem staan twee borrelglaasjes en een fles drank en het lijkt toch echt of... ja hoor, **er zweeft een slang tussen het vloeistof**. Er staat dus slangenbloed op het menu vandaag. Hong Kong, I love you!



INFERNAL AFFAIRS

Er hangt een onheilspellend sfeertje in de kroeg, alsof er elk moment een spontane Triad-oorlog kan uitbarsten. En hé, als ik het verkeerde ding zeg, dan zou dat ook best wel eens kunnen gebeuren. Ik zal dus maar geen opmerkingen maken over de moeder van Dog Eye, de grote man die voor me zit en me de opdracht geeft **naar iemand op zoek te gaan**. Jimmy heet het toekomstige slachtoffer en hij zal me verder kunnen helpen. Beter dat hij me verder helpt...

Ik verlaat de kroeg via de achterdeur en stap hartje Hong Kong Island binnen, een stad die een aanval op de zintuigen is, zelfs op een aantal waarvan je niets eens wist dat je ze had.
Vuurwerk, een specialiteit van de Chinezen, verlicht de nacht in ontelbare kleuren, waarschijnlijk omdat er iets te vieren is volgens de Chinese kalender, maar misschien ook gewoon voor de fuck of it. Alhoewel, dit keer zweeft er eveneens confetti door de lucht, in minstens zoveel kleuren, dus vermoedelijk wordt de geboorte van de maan of zoiets gevierd.
Ik loop over een marktje dat om een of andere dubieuze reden 'Ladies Market' genoemd wordt. Mijn blikt spiedt rond naar Jimmy, maar blijft een moment hangen op een kraampje waarin ik een t-shirt zie hangen met een logo erop dat overduidelijk 'zachtjes geleend' heeft van Skyrim. Het lijkt op een draak, het is gevormd als een ruit, maar het is het nèt niet. Origineler is het shirt ernaast waarop 'Beware: Zombie Hippo' staat met daaronder een groen nijlpaard dat grappig probeert te zijn.
Ik loop verder, een trap omhoog en langs drie meisjes die lomp dansen voor een groot bord in de hoop een drankje genaamd Dragon Kick aan de man te brengen. Dan zie ik in het midden van de straat, bij een kraampje waar je **zeer dubieuze etenswaren** kunt scoren, een magere man met een meisje staan praten. De onbetrouwbaar ogende dude lijkt echter meer aandacht voor mij te hebben dan voor het hoerige kind tegenover hem. 'Jimmy!?' roep ik...

weetje • weetje

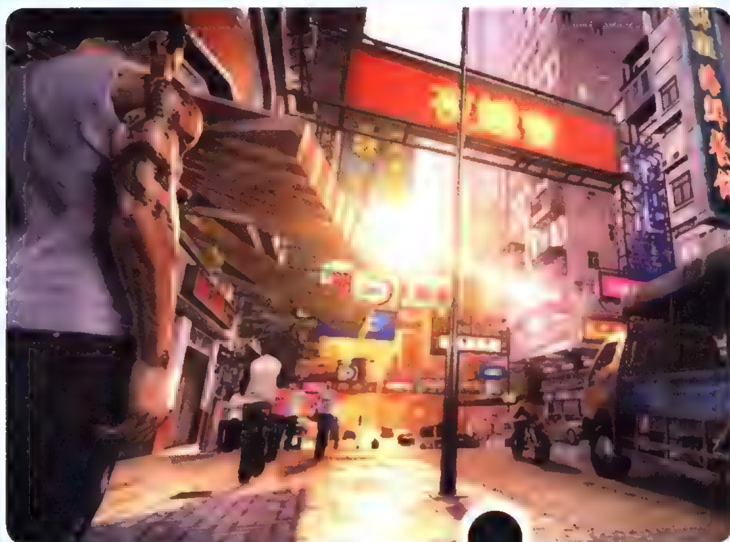
Leuke executions: ram een traliewerk van een kraampje op iemands nek, elektrocuteer je vijand met een transformatorkastje, ram z'n kop tussen een autodeur, sla z'n bek in met een telefoonhoorn, drop een V8-motor op z'n arm of spiets iemand op een balk.

Toon gezet

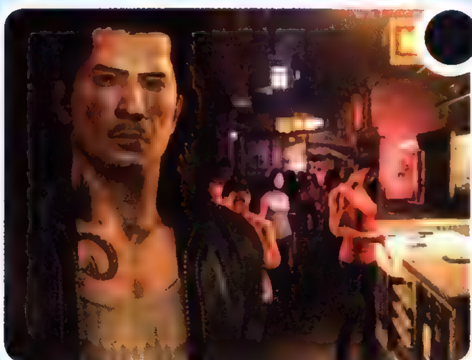
Oké, tot zover de verhaaltjes voor het slapen gaan. Maar wakker blijven nu, want het schokkende feit is dat een van de twee eerdere alinea's -ofwel Police Story, ofwel Infernal Affairs- WAAR gebeurd is. Mijn tripje naar Hong Kong voor Sleeping Dogs was namelijk een bizar epische tour door de stad, compleet met een door overtuigende acteurs opgeleukte vossenjacht én **boottochtjes langs havens zoals je die alleen in Azië ziet**. Het andere verhaaltje speelt zich echter volledig ingame af, en dat gaat verder met een achtervolging te voet door de straten van Hong Kong. Welk verhaaltje waar gebeurd is, hou ik even in het midden; het gaat er namelijk om dat de toon is gezet, dat de Triad/Hong Kong-sfeer die heerst in de game nu resoneert in je ballen. Toch? Ik kan je echter wel een hint geven, mocht nieuwsgierigheid je brein domineren: in een game kan je niet ruiken. »

weetje • weetje

Mijn hotel was gelegen in de wijk Kowloon. Ik kreeg er zowat een nerdgasm van, want een van mijn favo games op Aarde, Shenmue II, speelt zich daar ook af!



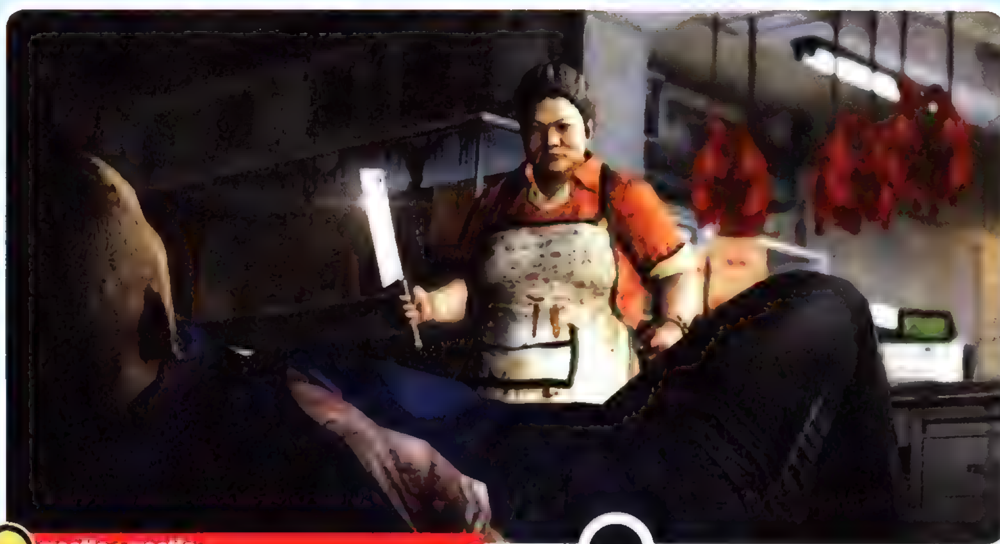
›› Anyway, de held van Sleeping Dogs, Wei Chen geheten, **zet dus de achtervolging in** op een schimmige figuur die hem moet helpen om de hele fucking Triad in Hong Kong op te rollen. Want aangezien Wei een undercover jek is (zo noemen we agenten in Groningen) en het verhaal door ontwikkelaar United Front Games vergeleken wordt met films als Infernal Affairs (remake heet The Departed) en Eastern Promises, ga ik er even vanuit dat oprollen, en niet knuffelen, z'n doel is.
Anyway, hij rent door een **bizar gedetailleerd Hong Kong** heen, knalt tegen **kraampjes** aan waarbij sinaasappelen over de grond rollen, ramt mensen waardoor er papiertjes door de lucht vliegen, terwijl er ergens een



grote schaduw op de muur valt van een hakkende slager. Ladingen sfeer wordt er door het scherm gepompt, iets dat niet makkelijk is in een freeroamer.

Twijfels

Jawel, we hebben het nog steeds over een sandboxtitel die ooit door het (pre-)leven ging als True Crime: Hong Kong, voordat Activision de titel dropte alsof ze hun poten eraan hadden gebrand.



weetje • weetje

Als er een achievement/trophy in Sleeping Dogs komt die 'Cropter' heet, dan hebben we dat te danken aan een dronken wijf in Hong Kong die dev Mike Scupa hiervoor uitmaakte. Ik weet ook niet wat het betekent, maar het klinkt leuk, toch?

Hoewel ik de Los Angeles en New York-delen van deze serie te ruk voor baggerlatieven vond, bleek True Crime: Hong Kong op de E3 2009 zeer veelbelovend.
Na deze brute trip heb ik toch wat twijfels, want hoewel de game nog even ambitieus is als voorheen, met de mogelijkheid om zowel te racen en te knokken als **te knallen** in een vrij te doorkruisen Hong Kong, was het allemaal net even minder leuk om daadwerkelijk te spelen.
Het vechten is nog het beste gedeelte en maakt gebruik van een uitgekleed, versimpeld countersysteem zoals we dat uit de Arkham-reeks kennen (yup, met Y), grabs (druk B) en zachte en harde meppen (druk X, houdt X effe ingedrukt). Om het nog even wat ruiger en spectaculairder te maken, kan je ook spijkerharde 'executions' op je vijanden loslaten, iets wat sterk doet denken aan een ouwe Punisher game van Volition die de fijnproevers van bruut geweld nog wel kennen.
Deze pareltjes van pijnlijk plezier variëren van iemands hoofd in stukken hakken in een ventilator, tot en met het vriendelijkere 'ram iemand in een vuilstortkoker' en het horror-achtige 'Death bij decoupeerzaag'. Ze zijn bijna allemaal lekker, maar weinig belonend, aangezien we ze voor demo-doeleinden te pas en te

weetje • weetje

Je kunt natuurlijk kleren kopen en jezelf omkleden in je safe houses, en in Wei z'n kast zat een bijzonder apart kledingstuk genaamd 'puffy coat from beautiful corpse'... Wtf?

onpas konden gebruiken. Maar in de uiteindelijke game zal je gelukkig toch eerst wat tikken moeten uitdelen voordat iemand 'executierijp' is.

Pistolen power-up

Af en toe zal de game een gun met gelimiteerde ammunitie in Wei's poten drukken, waarmee je korte tijd **van knallenstein** zult kunnen gaan. Zie het als een soort power-up; het geeft je een flinke powerboost, maar het is tijdelijk, en het grootste verschil is dat je niet zelf bepaalt wanneer je 'm gebruikt, dus zal de weerstand er ook naar zijn.

Het resulteert in ieder geval in lichtelijk stroeve shootouts waarin je cover kan zoeken, lekker auto's en explosieve tonnetjes kan opblazen en gebruik kan maken van bullet-time. Redelijk uitgebreid dus, jammer van het gebrek aan voelbare kracht in de guns, wat logischerwijze het gevoel van een power-up doet vervagen.

Dan is er het racen. Hoewel United Front Games zegt een aantal ex-Need for Speed developers in hun gelederen te hebben, was ik weinig onder de indruk van dit onderdeel. Denk aan het verschil tussen het rijgedrag van de auto's in Saints Row en die in GTA IV. Apparaten die als een rots over het asfalt schuren versus verende, over hobbels stuiterende en realistisch remmende wagens dus.

Sleeping Dogs leunt gevaarlijk richting Saints Row, omdat ze het racen 'fun' willen houden. Ik hoop dat er nog flink aan dit onderdeel getweakt en gesleuteld wordt, want een beetje physics in een auto heeft nog nooit iemand kwaad gedaan. Eh, behalve in het echt, bij verkeersongevallen enzo...

weetje • weetje

In Sleeping Dogs heb je, net zoals in GTA IV, Stranger Missions die je krijgt van random mensen op straat. Hier heten ze echter 'Favours' en wij mochten er een spelen waarin je een auto kapot moest meppen, Street Fighter-stijl.

Drakenschop

Wat betreft sfeer, locatie, voice-acting, details, ambitie en variatie in gameplay is Sleeping Dogs klaar om smoel te stompen; **kungfu-stijl.**

Helaas lijkt de gameplay nog een beetje te arcade-eenvoudig om ECHT vet te zijn, alsof de game voor je gespeeld wordt. En dat hoeven ze niet voor mij te doen, dat kan ik zelf prima!

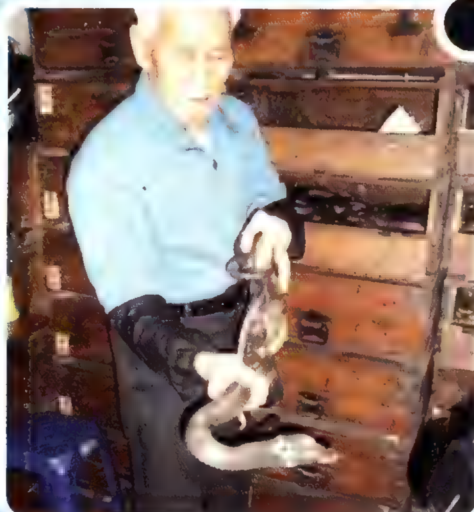
Feit blijft dat Honkey Kong de ultieme setting is voor een sandbox-game, want dit bastaardkind van Japan en China biedt alles wat de mensheid cool maakt: neon, wolkenkrabbers, laden vol met slangen in kleine winkeltjes, steigers van bamboe en Triad; **gasten die de Yakuza en Maffia doen verbleken** als de prissy kleine melkdrinkers die ze zijn...

Als je mij nu zou willen excuseren, het is tijd voor wat dumplings en een shotje slangenbloed, waarna ik een paar motherfookers ga laten zien wat een Dragon Kick to the face is. Verder heeft Hong Kong totaal geen invloed op me gehad, hoor... ✈

"De ultieme setting voor een sand box-game."

WAT REALLY HAPPENED

- Ik heb geblackjacked in een shady appartement, direct naast een dubieuze massagesalon.
- Ja, ik heb kungfu knokkende knakkers op een dak aanschouwd.
- We hebben een neppe drugsdeal gedaan met een dikke Amerikaan met rappe tong in een vage flat.
- Ik heb slangenbloed gedronken en in het kroegje/theehuis waar ik dat nuttigde, trok een of andere oude geezer een cobra uit een la in de muur. *Hartaanval* .
- Uiteindelijk ben ik bekroond tot volwaardig lid van de Triad door een Tong (chief).



CHECK

WORD LID!

SPEC OPS THE LINE

Een paar maanden geleden maakten we voor het eerst kennis met Spec Ops: The Line. Jan dacht dat ie destijds de gruwelijkste beelden wel zo'n beetje gezien had, maar hij had 't helemaal mis...

ONGEMAKKELIJKE GAMES

Spec Ops is niet de eerste game waarbij gruwelijkheden zo openlijk getoond worden of spelers zich op andere wijze ongemakkelijk voelen.

- ***Call of Duty: Modern Warfare 2*** › Het beruchte 'No Russian' vliegveld level waar jij als speler wel of niet je gun kon legen op onschuldige burgers. Infinity Ward haalde overal het nieuws en zorgde voor heel wat discussie. .
- ***Manhunt*** › Het eerste deel waarbij je zo gruwelijk mogelijk moest moorden in een absurde tv-show, waar dan vervolgens snuff-movies van werden gemaakt, leverde heel wat commotie op.
- ***Homefront*** › De openingsscène waarin een vader en moeder voor de ogen van hun kind werden gefusilleerd. Dat hakte er flink in.
- ***Max Payne (1)*** › De openingsscène waarin een nog frisse en goedgemutste Max thuiskomt na een dag werken om erachter te komen dat drugsverslaafden zijn huis zijn binnengedrongen. Hij hoort zijn vrouw en baby nog schreeuwen, maar is te laat om een dubbele moord te voorkomen.
- ***Silent Hill 2*** › Dat moment dat je een donker hoekje omgaat en ziet dat een Pyramid Head een aantal paspoppen aan het verkrachten is. Brrrrr.

Het KNMI geeft Code Oranje op de dag van het hands-on event voor Spec Ops: The Line. Er wordt flinke sneeuwval verwacht en het advies luidt: 'als je niet per se de weg op moet, blijf dan thuis.' Ik moet echter wel de weg op, naar Breda om precies te zijn. In het hippe Hotel Bliss neem ik plaats in een leren fauteuil, zet mijn headset op, pak de Xbox 360-controller in m'n hand en druk op start. 'Met die sneeuw zal het wel loslopen', denk ik nog...

Chaos & waanzin

Ik ben opnieuw in Dubai, de megalomane stad die door allesvernietigende zandstormen is getransformeerd in een spookstad.

weetje • weetje

Spec Ops: The Line zal volgens de laatste berichten nog steeds multiplayer bevatten, maar daarover blijft men de kaken maar stijf op elkaar houden.

Ik speel Captain Walker die samen met twee teammaten de doorgedraaide Kolonel John Konrad en zijn minileger een halt toe moet roepen. Konrad, die als oorspronkelijke missie had overlevenden te evacueren, heeft van de chaos geprofiteerd door de macht over te nemen, en iedereen die zich daar niet in kan vinden, wordt meedogenloos afgeslacht.

> **"Schreeuwende soldaten, brandend, smekend om hulp, krijsend van pijn."**

Mindfuck

Toen ik de game in november speelde, viel het me al op dat het spel behoorlijk pittig was. Op de tweede moeilijkheidsgraad - zeg maar standje Normal - zijn de tegenstanders al aardig sterk en zul je deels moeten vertrouwen op je twee sidekicks Lugo en Adams. Het duo houdt zich gelukkig prima staande; ze schieten met scherp en schreeuwen handige aanwijzingen: 'Got a walking shotgun here!'

Is er een speciale vijand die het je lastig maakt, dan vink je die aan met je schouderbutton. Lugo of Adams knalt de baddie dan neer, afhankelijk van hun positie.

Beide teammaten zijn ook functioneel voor het verhaal en jouw rol daarin. Zo zul je meermaals morele keuzen moeten maken. Op een gegeven moment wordt er een bevriende geheim agent spijkerhard ondervraagd door vijandelijke soldaten. Tegelijkertijd worden er burgers gemarteld. Adams vindt dat je de burgers moet redden, terwijl Lugo stelt dat het leven van de geheim agent van vitaal belang is voor de missie. Wat kies je?

Je keuzes hebben inhoudelijk geen invloed (zoals in BioWare-games) op het verloop van de game, maar zijn er puur als mindfuck.

Zand

Tijdens mijn eerste hands-on in Londen, afgelopen november, speelde ook het zand van Dubai een rol in de (gescripte) gameplay. Zo beïnvloedden de zandstormen bijvoorbeeld de shootouts waar ik in belandde. Tijdens deze speelsessie heeft het zand een subtielere invloed op de gameplay. Zo oppert Lugo om het raam van de hotellobby kapot te schieten. Nadat het glas is kapotgeschoten, stort een lading zand naar binnen. Via de vers gecreëerde zandheuvel klimmen we naar buiten.

Vind ik altijd wel geruststellend als ik opgevouwen in een vliegtuig zit; dat ze in de Business Class ook gewoon allemaal mee neerstorten in hun massagestoelen.

Kijk op PU.NL/PU-TV

SPEC OPS: THE LINE

Jan en Ward praten je vanuit de studio bij over Spec Ops: The Line. Meer info vind je hier: **www.pu.nl/specops**

In Arabische landen dragen de vrouwen vaak wijde kleren. Daar zie je dus eigenlijk verrassend weinig camel toes...

Later schiet ik, per ongeluk eigenlijk, wat steunbalken weg tijdens een shootout. Het gevolg is een zandverschuiving waardoor muren en auto's bovenop een paar vijandelijke soldaten vallen. Handig.

Gruwelen

Als third-person cover based shooter staat Spec Ops: The Line z'n mannetje maar onderscheidt 't zich verder niet van de concurrentie. Wat de gameplay wel naar een hoger plan tilt, zijn het verhaal en de oorlogsgruwelen die zo hard en meedogenloos in beeld komen, dat ik er soms echt een beetje naar van werd.

De shootouts zelf voelen vertrouwd, maar wanneer je de mogelijkheid krijgt om bijvoorbeeld zelf witte fosfor op soldaten te droppen, stokt je adem toch even. Schreeuwende soldaten, brandend, smekend om hulp, krijsend van de pijn... Zeker wanneer je na deze actie op verkenning gaat en tussen de ravage die je hebt aangericht de as van verbrande lichamen naar beneden ziet dwarrelen en nog levende soldaten zwartgeblakerd weg ziet kruipen, keert je maag om!

Sneeuwvlokken

Als ik na mijn speelsessie uiteindelijk weer buiten sta, dwarrelen de eerste sneeuwvlokken naar beneden. Op de straten van Breda vormt zich al snel een wit laagje. Het doet me denken aan de as die naar beneden dwarrelde in het spel dat ik zojuist gespeeld heb. As van verbrande mensenlichamen of prachtige, maagdelijke sneeuwvlokken, het contrast kan haast niet groter.

Hoewel, prachtig? De sneeuw zou ervoor zorgen dat ik pas vijf uur later thuis kwam vanwege de chaos op de weg. In ieder geval gaf het me genoeg tijd om de gruwelen van Spec Ops: The Line goed op me in te laten werken. ★

Hoe ze die gasten daar opgehangen hebben... ik kan er niet bij.

VERWACHTING ***JAN:***

Nog meer dan de vorige keer hield ik een ongemakkelijk gevoel over aan mijn speelsessie. Spec Ops zal op wat voor manier dan ook diepe indruk maken op iedereen die straks de game gaat spelen.

+ Originele setting.
+ Oorlogsgruwelen doen wat met je.
+ Zand als spelelement.
- Inwisselbaar hoofdpersoon.

THIRD-PERSON COVER BASED SHOOTER
YAGER / 2K GAMES
LENTE 2012

THE WITCHER II

Deze zomer slepen we in Polen uiteraard de Europese voetbaltitel in de wacht, en daarom stuurden wij Ward alvast vooruit om de sfeer te proeven in de hoofdstad Warschau. Ter plekke leerde hij onder andere vodka-drinken op z'n Pools én werd hij betoverd door The Witcher II!

Een ijsklontje breekt tussen mijn tanden terwijl ik de vodka naar mijn mond breng. Ik sta in een nachtclub in Warschau waar de dames net iets te weinig kleren aan hebben in relatie tot de buitentemperatuur. Ik heb me door een gebrekkig Engels sprekende en mij volslagen onbekende nachtclubbezoeker laten overhalen tot Pools vodka-drinken.

Om me heen zie ik allemaal mensen vies en moeilijk kijken, terwijl ze het goedje proberen binnen te houden. Blijkbaar is het een heftige onderneming, maar dankzij mijn chronische verkoudheid voelt het voor mij alsof ik water drink. Omdat mijn gezicht geen spier vertrekt tijdens het achterovergieten van de alcohol, dwing ik behoorlijk respect af bij de aanwezige Polen. Iets dat me die middag tijdens mijn speelsessie met de Witcher II heel wat meer moeite zou kosten...

weetje • weetje

Deze versie kent een nieuwe, prachtige introductietrailer die in samenwerking met BAFTA Award winner en Academy Award nominee Tomasz Baginski tot stand is gekomen. Daarin zie je eindelijk hoe de koning vermoord werd. Iets waar je in de PC-versie naar moest gissen.

Pijnlijk

Het was even schrikken toen ik de Witcher II voor het eerst op de Xbox 360 zag. Ik moet gekeken hebben als die andere mensen tijdens het vodkadrinken. Vies. Niet dat iemand had verwacht dat de ruim zes jaar oude console van Microsoft dezelfde graphics op het beeldscherm zou toveren als de PC-versie vorig jaar, maar dat neemt niet weg dat deze RPG grafisch een aardige stap terug doet.

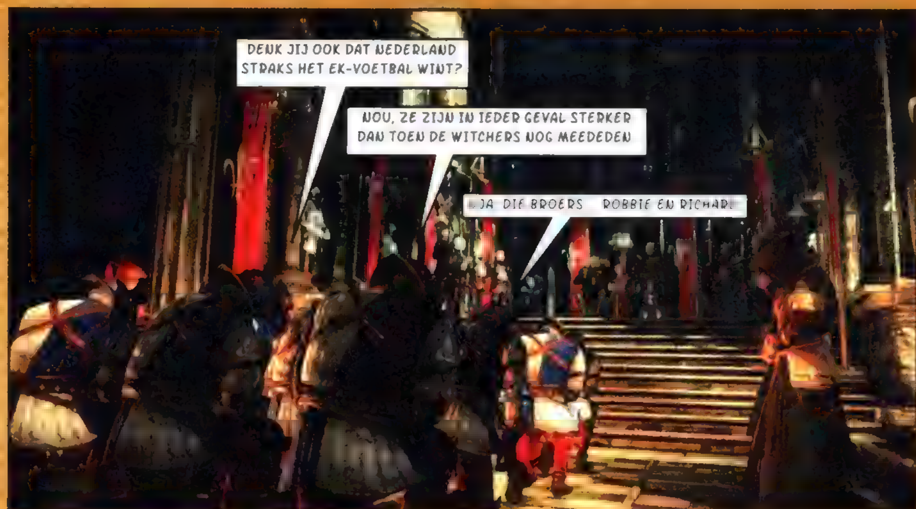
Het was even slikken dus, en ik kan me niet aan de indruk onttrekken dat het voor de ontwikkelaar ook een pijnlijke onderneming moet zijn geweest. Het is net alsof je een vriendin hebt met een stralende glimlach, en haar ineens tegenkomt met haar kunstgebit uit.

Over de voor velen zo belangrijke vraag kunnen we dus duidelijk zijn: de visuele opsmuk en grafische prestaties zijn bij de Xbox 360-versie van The Witcher II een stuk minder dan bij de game die we van de PC kennen. Niet geheel verrassend overigens.

Console

Ik wil daarbij echter een kanttekening plaatsen. Zoals velen van jullie inmiddels zullen hebben ervaren, lukt het niet iedereen om een topmodel als vriendin scoren, en ook mensen die op een console spelen zijn minder gewend (en sneller tevreden) op het gebied van uiterlijk. Console-gamers kiezen vooral voor het gemak van zo'n spelkastje onder de tv.

Of de graphics van de Witcher II zullen tegenvallen, is dan ook nog maar de vraag. Als je immers nog nooit met deze RPG op de PC hebt gestoeid, weet je niet wat je mist. De grafische standaard op de console ligt gewoon lager, en afgemeten aan die standaard kan de game prima mee.



EXTRA CONTENT OOK OP PC

Wat?! De console-gamers krijgen allemaal extra content? Hoe zit het dan met de mensen die dit spel vorig jaar op de PC hebben gekocht?! Nou, die krijgen op 17 april, de dag van de release van de Xbox 360-versie, deze content gewoon gratis en voor niks. Daar hoef je niets voor te doen. De game hengelt de content gewoon automatisch naar binnen in de vorm van een patch.

Innerlijk

Als ik de graphics even links laat liggen, en hypocriet doe alsof het uiterlijk er niet toe doet en dat het om het innerlijk gaat, dan is The Witcher II er zelfs op vooruitgegaan.

CD Project Red, de Poolse ontwikkelaar van deze RPG, is er niet alleen op wonderbaarlijke wijze in geslaagd alle content te behouden; ze hebben zelfs content toegevoegd en geluisterd naar het commentaar van de community op de PC-versie en dat in deze nieuwe versie verwerkt.

Eigenlijk is het gewoon een enorme prestatie dat er alleen op grafisch gebied een stap terug wordt gedaan. Het lijkt wel heksenwerk, maar door bijvoorbeeld omgevingen in kleinere stukjes op te delen en NPC's anders en in groepjes te laten spawnen, blijven laadtijden kort en de diepgang behouden.

"Het lijkt wel heksenwerk."

De Xbox 360-versie heet dan ook niet voor niets de Enhanced Edition, en dat is niet alleen te danken aan de extra ingame content. Er kómt namelijk geen normale versie van de game, want standaard krijg je er een world map, quest book en CD met muziek uit de game bij, en dat is een mooie geste.

Kortom; CD Project Red heeft er alles aan gedaan om ook voor de console-gamer een prachtig product af te leveren. ★

VERWACHTING WARD:

De Witcher II kun je een beetje zien als Pools vodkadrinken. Het is maar net wat je gewend bent. Zeker de Xbox 360-bezitters die het spel niet kennen van de PC zullen dit niet willen missen.

- + Volwaardige overzetting.
- + Meer mensen kunnen genieten van deze RPG.
- + Standaard een Enhanched Edition met extra content.
- − Grafisch een stap terug.

RPG
CD PROJECT RED / NAMCO BANDAI
17 APRIL 2012

CRISIS
IN GAMELAND

Als je de PU leest; elke maand vol met nieuwe spellen, ronkende (p)reviews en redacteuren die 2011 het beste gamejaar ooit noemden, dan zou je denken dat het super gaat in de game-industrie. Maar de werkelijkheid is volgens JJ heel anders...

Het gaat belabberd in de gamesbizz. Paniek is er nog niet, maar je kunt al wel spreken van een minicrisis. Voor het eerst bleven de opbrengsten in de magische maanden rond Sint en Kerst fiks achter bij de verwachtingen. In de VS, waar tot nu toe elk jaar meer geld aan games werd verdiend, was er een omzetverlies van acht procent, terwijl heel Japan opschrok toen grootmacht Nintendo voor het eerst in haar bestaan in de rode cijfers kwam en Sony meer dan twee miljard verlies bekendmaakte.

Een rondgang langs de industrie levert momenteel geen rooskleurig beeld op. Vrijwel alle publishers lijden verliezen, studio's sluiten hun deuren en maandelijks raken tientallen medewerkers hun baan kwijt. Als we het over het totale verlies bij de publishers hebben, praten we al snel over honderden miljoenen.

De crisis

Wie zoekt naar de oorzaak van de achteruitgang, hoort al snel verhalen over de economische crisis. 'Mensen hebben minder geld om te besteden en dus wordt er het eerst bezuinigd op 'onnodige luxe' als games.'

Maar om de neergang alleen aan de crisis te wijten, is veel te makkelijk. De ellende zit helaas dieper.

Honderden miljoenen verlies bij publishers

Games worden namelijk nog steeds prima verkocht. In Nederland hebben we zelfs een goed najaar gedraaid. Ook de jaarcijfers van verschillende publishers tonen aan dat ze zelfs meer spellen verkocht hebben... Huh? Meer games verkopen, maar minder verdienen? Dat lijkt met elkaar in tegenspraak, maar dat is het niet. Het probleem zit 'm namelijk niet bij de gamer of de winkelier, maar bij de publisher en de developer. Games worden namelijk steeds duurder om te maken. Voor de productie van een beetje spel ben je al gauw honderd miljoen kwijt. En dan moet je die game nog gaan marketen, wat je ook nog eens tientallen miljoenen kost. De grootste games, zoals MW3 of Skyrim, gaan zelfs ver over die bedragen heen. Neem bijvoorbeeld EA's MMO Star Wars: The Old Republic, die heeft naar verluid driehonderd miljoen gekost.

2011

DE HARDE CIJFERS

Sony: 2,3 miljard dollar verlies binnen 't hele concern
Nintendo: 623 miljoen dollar verlies over laatste negen maanden 2011
EA: [illegible] miljoen dollar verlies
Microsoft: 30 miljoen dollar minder winst
THQ: 42,4 miljoen verlies
Sega: 20 miljoen verlies in Q2 2011
Ubisoft: 51,1 miljoen dollar verlies
Take-Two: 29 miljoen dollar verlies
Capcom: 20% minder omzet

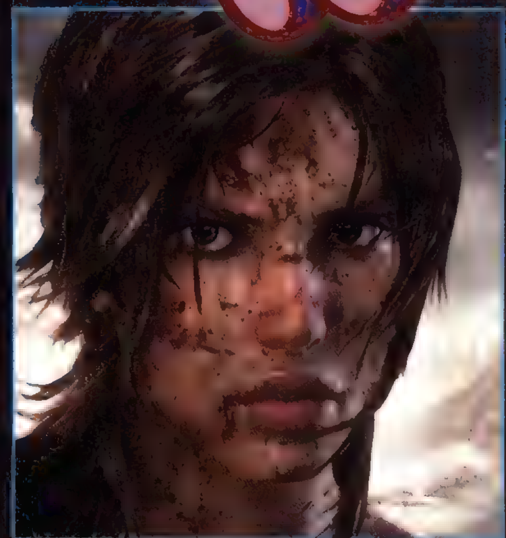
Scheefgroei

Om dergelijke bedragen terug te verdienen moet je vele miljoenen exemplaren verkopen. En er zijn nu eenmaal maar heel weinig games die dat lukt.

Als je kijkt naar de productiekosten en prijsontwikkeling van games in de afgelopen twintig jaar dan is er iets ontzettend scheef gegroeid. Weliswaar ligt de prijs van een game iets hoger dan vroeger, maar die verhoging staat in geen enkele verhouding tot de stijging van de productiekosten; die zijn vertienvoudigd.

Gevolg is dat slechts een paar games hun investering (ruim) terugverdienen terwijl er op de meerderheid flink geld moet worden toegelegd (lees vele miljoenen).

Produceer je een paar floppers op rij dan is je kas zo leeg, zoals bijvoorbeeld THQ ondervond. Tegenover de goede verkoop van Saints Row: The Third stonden de matige cijfers van bijvoorbeeld UFC 2, uDraw, Homeworld en hun kidsgames. Gevolg, het aandeel THQ is niks meer waard en het bedrijf moet flink reorganiseren (studio's sluiten, mensen ontslaan) om te kunnen overleven.



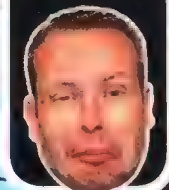
Hardware malaise

Een andere oorzaak voor de neergang zijn de magere hardwareverkopen. Vooral Nintendo kreeg hier klappen. De magie van de Wii leek in 2011 uitgewerkt en de 3DS deed het pas na de prijsverlaging redelijk. Een prijsverlaging die betekend dat Nintendo al een tijdje geen winst maar verlies maakt op elke verkochte handheld.

De PS3 en Xbox 360 deden het naar verwachting, zonder te pieken, terwijl de PS Vita geen donderstart had. En hoe minder hardware verkocht wordt, des te minder klanten er zijn voor de games...

Wat nu?

Hoe kan de game-industrie deze crisis een halt toe roepen? Een simpele oplossing is er niet. Als EA met krakers als Battlefield 3, FIFA 12 en Madden 12, of Ubisoft met Assassin's Creed: Revelations en Just Dance 3 nog steeds geen lekker jaar kunnen draaien, dan snapt iedereen wel dat het oude systeem, waarin iedereen peperdure games ontwikkelt en die vrijwel allemaal tegelijkertijd uitbrengt, niet meer werkt. Je kunt van een gamer niet verwachten dat ie in twee maanden tijd tien games koopt, ook al zijn ze allemaal goed.



En de hardwaremarkt is veranderd door nieuwkomers als OnLive, smartphones en tablets. Het is straks geen ABC'tje meer dat je een console of handheld koopt om te gamen.

Het moet anders

Wat nodig is, is een enorme cultuuromslag. Developers zouden minder miljoenenverslindende blockbusters moeten gaan produceren, en dat terwijl veel publishers onlangs nog in grote studio's geïnvesteerd hebben.

De prijs van games moet omlaag zodat gamers er meer van kunnen kopen. Maar dat kan alleen als spellen online verkocht gaan worden en bij voorkeur via de service van de publisher zelf, zodat ie meer ruimte heeft voor het geven van korting.

Dat dit laatste gaat gebeuren is zeker. Maar wanneer? Je kunt dit niet in één keer invoeren, dan gaan alle winkeliers steigeren. Toch zullen games over niet al te lange tijd op een andere manier aangeboden worden. Waarom alleen volledige games uitbrengen als je de game ook in stukken kunt hakken en als DLC kunt aanbieden? Of je maakt je game free to play en laat mensen betalen voor extra content en functionaliteiten.

Maar ook deze leuke ideeën zijn geen garantie voor commercieel succes, en op dit moment sowieso nog geen realiteit. Terwijl de industrie juist nu de centen hard nodig heeft.

Gamers zijn veranderd

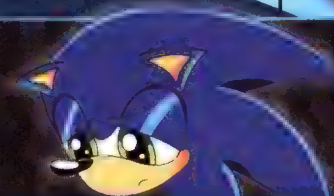
Wat ook niet meehelpt bij het vinden van een oplossing, is dat de wensen van de gamer zijn veranderd. Waar vroeger een breed spectrum aan games verkocht werd, zijn het nu vooral de blockbusters die scoren. Blockbusters waar je vaak heel lang mee kan doen, zoals een superlang speelbare Skyrim, een MW3 met waanzinnige multiplayer, een top MMO in de vorm van World of Warcraft 3. De rest pruimen we niet meer. We zijn verwend, beter voorgelicht en willen alleen het beste van het beste.

Een ander probleem is dat de prijsperceptie van gamers, met dank aan Apple, totaal veranderd is. Vroeger wist je niet beter dan dat een game veel geld kostte en dat betaalde je. Maar dankzij iTunes zijn er nu ook games voor 3,99 verkrijgbaar. Dat zo'n smartphone- of tabletgame veel minder gameplay-mogelijkheden biedt, kan veel gamers niet schelen. Traditionele games worden als veel te duur ervaren. Met name de 3DS en PS Vita hebben momenteel veel last van deze veranderende houding.

Weinig hoop

Duidelijk is in ieder geval dat het huidige systeem waarbinnen de game-industrie werkt, niet meer bij de tijdgeest past. De film- en muziekwereld hebben het probleem al eerder gehad en reageerden niet, waardoor films en muziek op schijfjes tegenwoordig niks meer waard zijn. Als de game-industrie niet snel het roer omgooit, gaat het dezelfde kant op.

Maar als ik eerlijk ben, zie ik momenteel weinig hoopvolle signalen dat er snel wat gaat veranderen. Iedereen hoopt toch nog steeds de volgende Modern Warfare of Word of Warcraft te maken. Terwijl die dus allang gemaakt zijn...



UITZONDERINGEN

Activision/Blizzard:
1 miljard dollar winst

Square Enix:
128,8 miljoen euro winst

JJ'S GLAZEN BOL

- *Publishers gaan minder games per jaar uitbrengen. Net als Rockstar en Activision focust men zich op bewezen franchises.*
- *Er komen meer sequels en minder risicovolle vernieuwende games.*
- *De PS Vita en de 3DS zijn de laatste handhelds die Sony en Nintendo uitbrengen.*
- *Cloud Gaming zal ooit groot worden, maar nog niet bij de komende generatie consoles.*
- *Sommige publishers gaan verdwijnen. Ze worden niet opgekocht omdat publishers minder games gaan uitgeven.*
- *Kleine developers worden belangrijker dankzij smartphones en tablets.*

SHOOTMANIA

ShootMania? Dat klinkt typisch als een game voor JJ. Logisch dus dat we de meest hersenloze shooterfanaat van de redactie vroegen de trein naar Parijs te nemen.

Kennen jullie Skate nog? Ja toch? Deze oud-PU-redacteur bezat een reeks bijzondere eigenschappen, waaronder rappen, soep eten, foutloos schrijven én treinen en vliegtuigen missen. Ik daarentegen miste in mijn complete PU-carrière nog nooit wat; geen trein, geen vliegtuig, geen deadline. Maar een keer moest de eerste keer zijn. En dus reed, met dank aan de NS en een klein beetje sneeuw in Haarlem, de Thalys voor mijn neus weg.

Als je denkt dat mijn persoonlijke drama daar eindigde, heb je het mis, want toen ik uiteindelijk een trein later alsnog in Parijs aankwam, bleek de metro niet meer verder te rijden, waardoor ik een omweg van dik een uur moest maken.

Toen ik veel te laat de studio van Nadéo bereikte, kun je begrijpen dat ik (ADHD'er met agressieproblemen), best wel zin had in een potje fraggen, zeker toen bleek dat Duitsland de tegenstander was.

Simpel

ShootMania is van de makers van TrackMania. Voor wie dat niets zegt; TrackMania is simpel gesteld een hele simpele racegame, met hele simpele controls, die je op een hele simpele PC kan spelen en die, en nu volgt de sleutel naar het succes, geheel open source is waardoor de community heel simpel eigen tracks kan bouwen... die andere spelers op hun beurt weer heel simpel kunnen downloaden. Simpel toch?

'Simpel' is het toverwoord, en dat geldt ook voor Shootmania. Het spel kun je het best omschrijven als Quake meets Counter-Strike, maar dan met simpele controls, simpele wapens, simpele maps, simpele modes, simpele graphics en speelbaar op een simpele PC.

"Soms is simpel gewoon briljant."

Snufje strategie

Ik mocht in een vage buitenwijk van Parijs aan de gang met de Battle mode, een versimpelde versie van Capture the Flag.

Je hebt een map, twee teams van acht spelers, allemaal hetzelfde wapen en maar één doel: de zone van het andere team bereiken om daar een paal 'vol te laten lopen' totdat hij de honderd procent bereikt. En dat vollopen gaat via een meter die alleen blijft lopen zolang je bij die paal staat, en dat klinkt makkelijker dan het is, want er is geen dekking bij die paal.

Voor een snufje strategie had men op elke map twee aparte, centraal gelegen zones geplaatst. Alleen in deze zone, waar je het hele slagveld overzag, kon je een ander, meer sniper-achtig wapen gebruiken. Je voelt hem al aan: als je als team een of beide zones in bezit hebt, kun je de doorgang van jouw teamleden naar de vijandelijke zone een stuk makkelijker maken. Je loopt dan immers onder dekking van vriendelijk vuur.

DUITSERS

Wat is dat toch altijd tussen ons en die Duitsers? Die oorlog is toch al effe geleden en de huidige generatie Oosterburen die wij op trip tegenkomen, heeft daar natuurlijk niks meer mee te maken. En 1974 hebben we toch inmiddels weggepoetst met 1988?

Dus waarom altijd die rode lap als we tegen Duitsers mogen knallen? Ons Lage Landen-squad vlóóg er werkelijk bovenop, en elke winstpartij werd de tegenstander via de chat op weinig verheffende wijze ingepeperd. En toen we wonnen, leek het alsof we die hele '40 -'45-shit persoonlijk hadden gewroken. Zielig toch? Maar wel lekker...

Die reclame op zo'n schild is best slim. Lijkt me ook leuk op munitie: 'deze kogel wordt u aangeboden door Malibu, het lekkerste shotje voor op het slagveld'.

Of je kan bijvoorbeeld Chiquita als schild-sponsor vragen. Dan maak je 'm geel en noem je het een bananenschild.

Frustraties weg

Klinkt allemaal simpel toch? En dat is het ook. Maar soms is simpel gewoon briljant. De simpelheid in ShootMania haalt namelijk een hoop van de frustratie weg waar je bij hedendaagse shooters mee wordt geconfronteerd.

Weg is bijvoorbeeld de frustratie rondom de niveauverschillen

JJ schrijft in deze preview dat ie nog nooit iets heeft gemist, maar ik heb 'm wel eens MW3 zien spelen...

wanneer tegenstanders een hoger level hebben en dus in het bezit zijn van betere wapens. In ShootMania heeft iedereen dezelfde gun, rent iedereen even hard en heeft niemand extra shit op zijn wapen.
Weg is de frustratie van het eindeloos kutten met je wapenuitrusting voorafgaand aan een match. ShootMania is gewoon op start drukken en gaan.
Weg is de frustratie van zestien knoppen moeten indrukken om goed te scoren. ShootMania is een kwestie van twee knoppen (springen en schieten) en lopen. Meer niet. Een kind kan de was doen.
Weg is de frustratie omdat je niet weet of iemand nu goed kan mikken of gewoon een beter wapen heeft. In ShootMania heeft iedereen hetzelfde wapen en dus wint skill altijd.
En weg is de frustratie van een shooter die te 'zwaar' is voor je PC. ShootMania doet het overal op.

Handig zo'n schild op je rug. Die gast doet zeker ook een muts op als ie kouwe voeten heeft.

Dikke fun

ShootMania liet me weer eens zien waar het echt om draait bij een goede game. Ik ben absoluut een grafische hoer, maar uiteindelijk is een lekker wijf zonder inhoud toch drie keer niks. ShootMania gaat zeker geen schoonheidsprijs winnen en vernieuwend is het al helemaal niet, maar de simpelheid, de eerlijkheid, de snelheid (Quake-tempo) en de balans maakten dat ik echt een paar uur lang dikke fun heb gehad met dit spel.
Het is gewoon teams maken en gaan, achter elkaar. Elk potje biedt iedereen gelijke kansen en de maps zijn zo gemaakt dat tactisch samenwerken loont.
En dan heb ik het nog niet gehad over het modden. ShootMania zou natuurlijk geen 'Mania-game' zijn als het spel niet open source was en je dus super simpel je eigen maps kunt maken. En hoe vet is het als je straks geen maanden hoeft te wachten op dure DLC, maar gewoon elke week een paar vette nieuwe user-generated maps voor nop van het net kunt plukken. Is dat een utopie? Nee, als je kijkt naar de TrackMania-community dan leeft die enorm en het zorgt voor een shitload aan nieuwe maps en mods.

Te kort

Ik heb nog te kort met ShootMania kunnen spelen om nu al te roepen dat iedereen deze game straks moet gaan halen. Er zaten nog bugs in het spel, ik heb de andere modes niet gespeeld en, zeer belangrijk, ik ken de prijs van de game nog niet. Hoe goedkoper dit spel namelijk straks in de shops ligt of online te halen is, des te groter het succes zal zijn.
Ik weet namelijk vrijwel zeker, dat als je ShootMania één keer voor de fun probeert, je net zo veel old skool lol gaat hebben als ik. Ennuh... daar speel je games voor, toch? ★

VERWACHTING JJ:
Ik heb maar één onderdeel van ShootMania kunnen spelen, maar dat was wel een heel lekker onderdeel in al zijn eenvoud. Gewoon knallen zonder gelul.

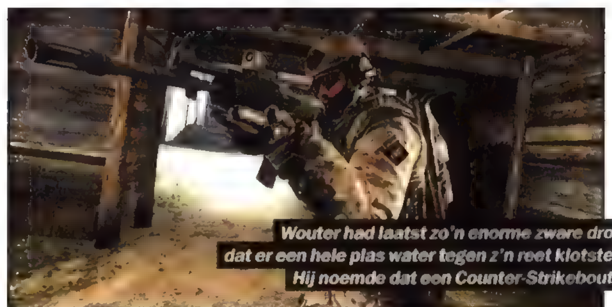
+ Simpel.
+ Verslavend.
+ Old skool.
- Misschien té simpel.

FIRST PERSON SHOOTER
NADEO / UBISOFT
2012

COUNTER-STRIKE

GLOBAL OFFENSIVE

'Kennen gamers Counter-Strike überhaupt nog wel?', vroeg Jan zich onlangs hardop af toen hij de previewdisk van Global Offensive op zijn bureautje zag liggen. 'Nou, als het niet zo is, zal ik daar eens snel verandering in brengen', sprak hij gedreven.



Wouter had laatst zo'n enorme zware drol dat er een hele plas water tegen z'n reet klotste. Hij noemde dat een Counter-Strikebout.

Voordat multiplayer shooters werden gedomineerd door schreeuwende 14-jarige Amerikaantjes, perks, killstreaks, real-time damage en te dure mappacks, heerste de heilige drie-eenheid Quake, Unreal Tournament en Counter-Strike. Die laatste was een doorontwikkelde mod van Half-Life die in de jaren 1999, 2000 (en nog ver daarna) ongekende populariteit genoot. Counter-Strike (CS) was jarenlang dé shooter op veel internationale gametoernooien en LAN-party's.

waarbij vijf terroristen het opnemen tegen een anti-terroristenbrigade van eveneens vijf man. Die laatsten moeten de baddies omleggen voordat zijn hun bommetjes laten ontploffen, terwijl de bivakmutsen de antiterreurbrigade van extra lichaamsopeningen voorzien.
Sommige maps zijn exact hetzelfde als back in the days, afge-

"Alles bij elkaar wel rete interessant."

Het schijnt dat Al Qaeda-terroristen voor hun geheime boodschappen vaak pornosites gebruiken. Dat hadden ze nooit gedurfd toen Clinton nog president was.

weetje • weetje
Gemeten in augustus 2011 komt het aantal verkochte Counter-Strike-games uit de totale franchise op meer dan 25 miljoen stuks!

Conservatief

Fastforward naar 2012; andere tijden, andere gamers, andere wensen in een klimaat waar Counter-Strike al lang niet meer domineert.
Toch is Valve geenszins van plan de CS-gameplay te veralgemeniseren. CS:GO is net als zijn roemruchte voorganger een multiplayer objective based shooter

zien van een flinke grafische oppoetsbeurt, andere zijn wel degelijk aangepast of helemaal nieuw.
Wat sowieso niet is veranderd, is de moeilijkheidsgraad; één verdwaalde kogel en je legt het loodje. Er is geen regenerating health, healing en respawning, er zijn geen klassen, skills, perks, rewards en badges, geen coversysteem, geen aiming down iron sights en geen voertuigen.
Conservatiever dan dit komt het niet en je kunt je afvragen of gamers anno nu hier nog wel op zitten te wachten.

Toch vernieuwing?

Tijdens de bèta potjes was ik even terug in de tijd toen 3Dfx-kaarten nog state of the art waren en genoot ik opnieuw van de even genadeloze als spannende onvergevingsgezindheid van CS.
Anderzijds, iedere move en iedere kogel telt. Maak je een kill, dan voel je je Baas, sta je bovenaan na een ronde, dan is het alsof je Lotto Weekend Miljonairs hebt gewonnen (nou ja, bij wijze van...).
Gelukkig heeft Valve nog wel wat vernieuwingen toegevoegd. Zo wordt de overall gameplay verdeeld in een Competitive en een Casual mode. Die laatste is relaxter zonder het one shot one kill-principe op te offeren. Deze mode kent o.a. friendly fire, automatic armor, cross-team chat en totale wapenkeuze aan het begin van een ronde. Dit alles is er niet in de old skool Competitieve mode.
Naast de bekende onderdelen komen er Arsenal modes, die een heel klein beetje tegen de spelmodi van CoD aanleunen. Deze Arsenal modes vinden plaats in acht gloednieuwe maps.
Acht is tevens het aantal nieuwe wapens dat in GO geïntroduceerd wordt, waaronder een P-2000 pistool en een molotovcocktail.
Nog niet werkend maar wel beloofd: cross-platform gameplay tussen PS3 en PC, zonder assist voor de PS3-gamers.
Geen revolutionaire vernieuwingen, maar alles bij elkaar wel rete interessant. Bring it on Valve, ik zit er klaar voor! ★

BANG? BOTS!

Ben je huiverig om straks online te knallen tegen door de wol geverfde CS-veteranen? Don't be. De game stelt je in staat om tegen bots te knallen, zodat je je de maps, gameplay en wapens rustig eigen kunt maken, voor je aan het echte werk begint.

Ik dacht een cool filmpje te zien toen ik las 'trailer met speedboot'.

In Counter-Strike vallen de slachtoffers aan de lopende band.

VERWACHTING *JAN:*
CS:GO doet weinig concessies en dingt vooral naar de gunsten van de old skool fan. Toch valt er voor een nieuwe generatie gamers die een beetje uitgekeken zijn op CoD heel wat te halen. Met name dit: uitdaging!

+ Voelt, oogt en ademt Counter-Strike.
+ Nagenoeg geen ver-casualisering.
+ Classic maps!
- Geen echte stappen vooruit.
- Erg hardcore.

FIRST-PERSON SHOOTER
HIDDEN PATH ENTERTAINMENT
VALVE / [VIA STEAM]
APRIL 2012

SKYLANDERS GIANTS

Die koddige game met die nog koddigere Skylanders-poppetjes komt terug! Jan reisde per trein, vliegtuig en taxi naar het altijd bruisende Nürnberg voor de onthulling van de officiële sequel.

Het duurde een treinreis naar Schiphol, een vlucht naar München, een taxirit naar München Centraal Station, een treinreis naar Nürnberg en een taxirit van Nürnberg Station naar de uiteindelijk eindbestemming: een lelijk, glazen beursgebouw in de Zuid-Duitse stad Nürnberg. En dat allemaal niet voor een verroegde Gamescom of voor een mega persevenement, maar voor een bliksembezoekje aan de Spielwarenmesse International Toy Fair, een heuse speelgoedbeurs waar Activision een aparte Skylanders-stand had staan.
Verrassend? Nee, want Activision leverde eind vorig jaar met Spyro's Adventure: Skylanders een zeer succesvolle mix af van speelgoed, figurines en videogame.

Reusachtig

Terwijl momenteel in iedere speelgoedwinkel in Europa en Amerika gevochten wordt om de laatste Skylanders-poppetjes (die krengen zijn steevast uitverkocht) kreeg ik in een veel te warm peeskamertje van twee vierkante meter de eerste beelden van Skylanders: Giants te zien.
Presentator van dienst was Toys for Bob producer Jeff Poffenbarger (briljante naam), een man die zijn hart inmiddels heeft verpand aan de franchise: "Toen ik hoorde wat de game inhield, was ik al geïntrigeerd, maar toen ik de game voor het eerst in werking zag, wist ik het meteen: hier wil ik aan mee doen."
Poffenbarger is dan ook oprecht trots om Giants uit de doeken te doen, een officiële sequel met reuzen! Je snapt natuurlijk meteen dat dit cool is, want... uuuh... reuzen zijn nu eenmaal cool. Helemaal wanneer ieder element uit het Skylanders-universum minimaal één reuzenvariant zal kennen. Hoeveel reuzen-Skylanders er totaal in de game komen, wilde Poffenbarger echter nog niet zeggen.

Koddig beuken

De Giants zijn als poppetje twee keer zo groot als de reguliere Skylanders-figurines, zowel als tastbaar verzamelobject als in de game. Dat betekent dat een Giant behoorlijk wat ruimte inneemt op de Portal maar gelukkig kan er nog steeds een reguliere Skylander naast staan met het oog op de co-op gameplay. Twee Giants tegelijk is ook mogelijk.
Nieuw zijn daarbij de lampjes die er voor zorgen dat sommige onderdelen en details van de Giants nu licht geven! Hetzelfde geldt voor enkele bestaande Skylanders-poppetjes zoals bijvoorbeeld Prism Break.
Ingame heeft dit alles ook z'n consequenties. Een Giant is een stuk trager en logger dan een 'standaard' Skylanders-figuurtje, maar ook een stuk sterker. Een beuk op de grond en twee, drie vijanden vliegen ineens door de lucht. Waar de Skylanders uit het origineel nog wapens, bommen of kanonnen nodig hadden om doorgangen te creëren of obstakels uit de weg te ruimen, beukt een beetje Giant zich gewoon een weg vooruit.
Giants zijn voorts de enige wezens die grote rotsblokken kunnen optillen om naar vijanden te smijten. En ondanks dat ze ingame eveneens twee keer zo groot zijn, behouden ze toch dat koddige karakter.
Een andere unieke vaardigheid van een Giant is de mogelijkheid om, door middel van een sprongetje, een zwakkere ondergrond in te beuken.

weetje weetje

De derde golf Skylanders-poppetjes voor de originele game, dient zich rond Pasen dit jaar aan. In totaal zijn er dan 37 poppetjes beschikbaar voor Spyro's Adventure.

Die wil je niet tegenkomen in een smal, donker steegje. Nou ja, smal kan niet eens.

BELANGRIJK OM TE WETEN

- Alle bestaande Skylanders-poppetjes zijn straks te gebruiken in Skylanders: Giants.
- Het behaalde level van je poppetjes, neem je mee naar de nieuwe game.
- De Giants-poppetjes zijn logischerwijs niet te gebruiken met het originele Skylanders: Spyro's Adventures spel.
- Naast een nieuwe wereld die je met de oude en nieuwe Skylanders-poppetjes ingame kunt betreden, komen er nieuwe spelopties voor Battle mode, aangepaste Elemental Zones en nieuwe Hero Challenges.
- Naast de Giants komen er speciaal voor de nieuwe game nog acht gloednieuwe Skylanders-poppetjes bij, die dezelfde omvang hebben als die uit het origineel.
- Voor Skylanders: Giants verschijnt wederom een starterpack. Aanvullende poppetjes zijn weer los verkrijgbaar.
- Beschik je al over een Portal dan kun je de game plus Giants-poppetjes ook los kopen, zodat je niet met twee Portals zit.

KNUFFELS, BORDSPELLEN, BLOKKEN

Gamefranchises beginnen een steeds grotere rol te spelen bij speelgoedmakers. Zo stuitte ik in Nurnberg op uiteenlopende knuffels van Nintendo karakters, Raving Rabbids en Angry Birds.
Interessanter vond ik de Gears of War en Halo bordspellen die behoorlijk diepgaand zijn. Ook leuk; na de Halo Megabloks komen dit jaar zeer waarschijnlijk ook World of Warcraft Megabloks op de markt. Zien de Halo LEGO-wannabee blokjes er in mijn optiek te goedkoop en plastic uit, de WoW blokken ogen stukken professioneler, verfijnder en gedetailleerder.

"Een heel nieuw verhaal vol met nieuwe avonturen."

Dan opent er zich een geheime ruimte vol goodies en schatten die je met een reguliere Skylander niet open had kunnen krijgen. Daarnaast duwt de Giant zonder problemen een stapel rotsblokken omver om bijvoorbeeld een brug over een ravijn te creëren. Tenslotte kunnen Giants als enige zwevende eilanden aan kettingen naar zich toe trekken.

Andere sfeer

Er zullen momenten in Skylanders: Giants zijn dat je het alleen overleeft met een reusachtig wezen omdat de vijanden met te veel zijn. Tegelijkertijd zijn er gebieden waar je veel beter een 'kleinere' Skylander kunt gebruiken omdat de reus er simpelweg niet doorheen komt, of omdat je vliegensvlug een schakelaar om wilt zetten. Technisch gezien hoef je geen opvallende grafische upgrades te verwachten. Qua ontwerp zal de nieuwe wereld echter wel degelijk een totaal andere sfeer kennen, al zullen drijvende eilanden ook nu weer de hoofdmoot zijn. En aangezien je met reuzen speelt, zullen de vijanden in sommige delen ook een stuk groter zijn. Poffenbarger: "We hebben hier echt te maken met een volwaardige sequel met minstens zoveel, zo niet meer speeluren dan het origineel. Dit is geen add-on of een adventure pack, maar een heel nieuw verhaal vol met nieuwe avonturen."

Melk

Poffenbarger leek me een oprechte vent. Een man wiens voorouders waarschijnlijk Duitse pottenbakkers waren of een kraampje met poffertjes bestierden op het lokale marktplein. Poffenbarger werkt echter voor Activision en dat bedrijf heeft nogal eens de neiging franchises uit te melken. Met Guitar Hero als duidelijkste voorbeeld, zou het zomaar kunnen dat we herfst 2013 met Skylanders: Gnomes aan de slag mogen, maar ik hoop dat men toch wat zorgvuldiger met deze charmante franchise om zal gaan. For the sake of koddigheid! ★

VERWACHTING ***JAN:***
Ik heb te weinig gezien om al een goed oordeel te kunnen vellen, al snap je meteen dat Giants in het Skylanders-universum fucking cool zijn. Hopelijk blijft de franchise het uitmelken bespaard...

- \+ Giants zijn cool.
- \+ Lampjes zijn cool.
- \+ Compatibiliteit reeds bestaande poppetjes met nieuwe game.
- \- Beetje bang voor Guitar Hero-syndroom.

BASICS
ACTION-ADVENTURE / TOY GAME
TOYS FOR BOB / ACTIVISION
HERFST 2012

WAT HEBBEN WIJ MET GAMEBOEKEN?

PU-REDACTEUREN DOEN EEN BOEKJE OPEN

Stel je voor, een flinke stapel papier, ongeveer zeven keer zo dik als de PU die je nu in handen hebt. En dan niet met nietjes maar met een gelijmde rug aan elkaar gebonden. Zoiets wordt een boek genoemd.

Anders dan bij de PU, draait het in een boek niet om de kleurige plaatjes en gekke foto's, maar om de letters. Die letters vormen allemaal samen één lang verhaal. Een eindeloos lang verhaal. Als je aan zo'n 'boek' begint, weet je niet wanneer het ooit ophoudt, maar wel dat het heel lang gaat duren voordat je het eind van het verhaal hebt bereikt, ervan uitgaande dat je het niet voortijdig hebt opgegeven. Zeg maar: een soort Skyrim, maar dan met letters.

Compleet geschift

Nu denk je misschien dat de mensen die hun vrije tijd in een boek steken compleet geschift zijn, en dat is eigenlijk best een rake observatie. Maar vergeet niet dat mensen amper honderd jaar geleden nog geen TV of games hadden, en er toen zelfs geen internet bestond. Als de kerk je dan ook nog eens verbiedt om in het wilde weg te neuken, dan kun je je misschien voorstellen dat mensen zich voor hun entertainment aan boeken vergrepen.

Je vindt het nog steeds idioot? Misschien verandert je kijk op de zaak een beetje als je weet dat er ook boeken over games verschijnen én dat de redacteuren van de PU zelfs van die gameboeken in de kast hebben staan!

Toevoegen

Nee, dat ze die boeken in de kast hebben staan, betekent natuurlijk nog niet dat ze die boeken ook daadwerkelijk hebben gelezen. We verdenken minstens twee van de redactieleden ervan alleen maar met die boeken te pronken om een beetje geleerd over te komen.

Toch kunnen boeken best wat toevoegen aan je beleving van games. Bijvoorbeeld door de achtergronden te schetsen van de verhaallijnen uit je favoriete games, of door de geschiedenis van een bepaald soort spellen te vertellen.

Daarom hebben we de redactieleden toch even gevraagd iets over hun favoriete gameboeken te vertellen. En verdomd, ze klinken nog enigszins overtuigend ook. Dus wie weet, krijgen ze je over een bepaald boek enthousiast, en probeer jij binnenkort ook eens heel hardcore de eindpagina van zo'n gelijmde papierbundel te halen.

JAN

Wat heb jij met gameboeken?

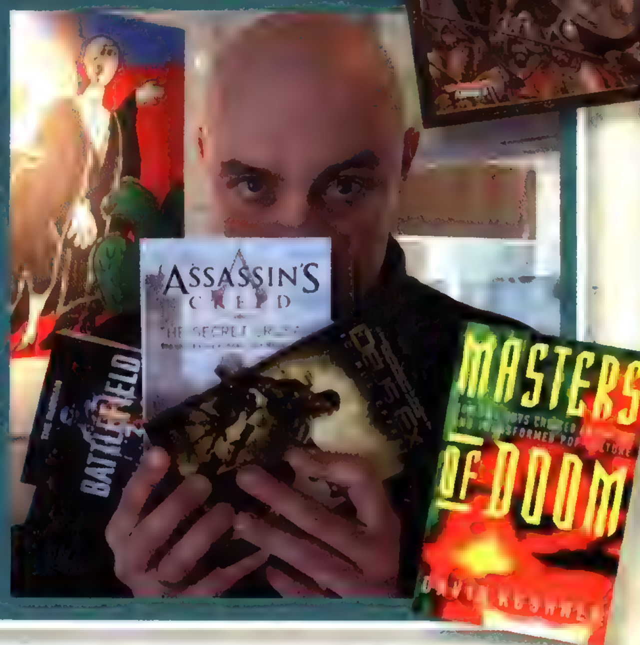
Ik kom er nauwelijks aan toe vanwege de stapel literatuur die ik van vrienden en familie krijg. De gratis gekregen gameboeken (waarvoor dank, heren en dames speluitgevers) lees ik meestal in het vliegtuig en zijn redelijk oké maar nooit wereldschokkend.

Het beste gameboek?

Een boek over de keiharde wereld van de game-industrie is Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution, van gamejournalist Dean Takahashi. Het geeft een meeslepend inkijkje achter de schermen van ons geliefde wereldje.

Een tip?

Niet zozeer een gameboek maar wel een roman waarin gamen een grote rol speelt: Ready Player One, van Ernest Cline. Voor iedereen die van Blade Runner, Star Wars, scifi en gaming houdt een must read!



MAARTEN

Wat heb jij met gameboeken?

Toen ik een paar jaar geleden op vakantie in Thailand was en ik nergens internet kon vinden, ben ik maar begonnen met het lezen van gameboeken. Ik begon met Lord of the Clans, van de Warcraft lore. Daarna ben ik Rise of the Horde gaan lezen en op dit moment heb ik bijna alle Warcraft-boeken uit.

Het beste gameboek?

De Warcraft-boeken zijn tot nu toe de enige die ik gelezen heb, en als ik heel eerlijk ben, moet ik toegeven dat ze niet best geschreven zijn. Ik hoorde laatst dat de Mass Effect-boeken goed zijn, maar ik denk dat ik eerst die games maar eens moet gaan spelen.

Toegevoegde waarde?

Het valt me op hoeveel een boek kan toevoegen aan je game-ervaring. In het geval van de Warcraft-boeken gaf het me veel meer diepgang en info over het verhaal, wat nogal een belangrijk onderdeel is van deze gamereeks.

WOUTER

Wat heb je met gameboeken?

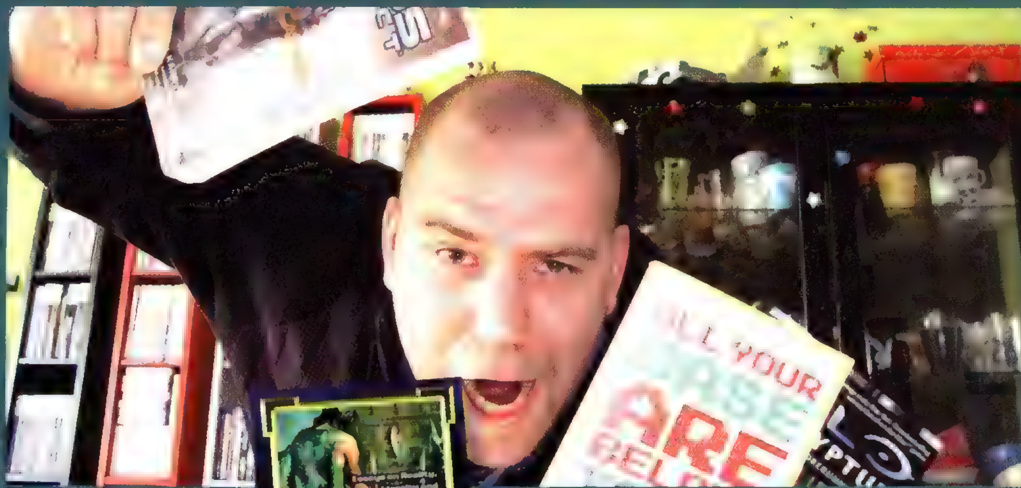
Dat is een beetje een pijnlijke kwestie voor mij. Op een duistere dag heb ik namelijk besloten dat ik, wegens een gebrek aan uren in een dag, eentje van mijn vele hobby's zou moeten opgeven. En ja, dat werd boeken lezen. Ik lees ze nu nog sporadisch, maar comics gaan voor!

Het beste gameboek?

All Your Base Are Belong to Us van Harold Goldberg. Over vijftig jaar gamegeschiedenis, maar niet stoffig geschreven. Vol anekdotes waar geeks een stijve van krijgen.

Vroeger?

Vroeger las ik evenveel als de gemiddelde monnik, en dan ook nog drie boeken tegelijkertijd. Vooral Stephen King vond ik koning. Toen kwam ik bij de PU.



JURJEN

Wat heb jij met gameboeken?

Zo'n zeven jaar geleden verdiepte ik me in de psychologie achter gamen, waarvoor ik veel oersaaie boeken over 'spelen in het algemeen' las. Tegenwoordig lees ik af en toe een algemeen boek over games, met name over één van mijn andere afwijkingen, Nintendo.

Het beste gameboek?

Wat ik iedereen kan aanraden, is The Art of Game Design: A Book of Lenses. Geinige inzichten over hoe games werken, overzichtelijk ingedeeld en boeiend verwoord.

Tip?

Als je ouders lopen te zeiken over de vele uren die je investeert in gewelddadige games en 'domme' TV-series, krijg je ze misschien stil met het boek Everything Bad is Good for You.

WARD

Wat heb jij met gameboeken?

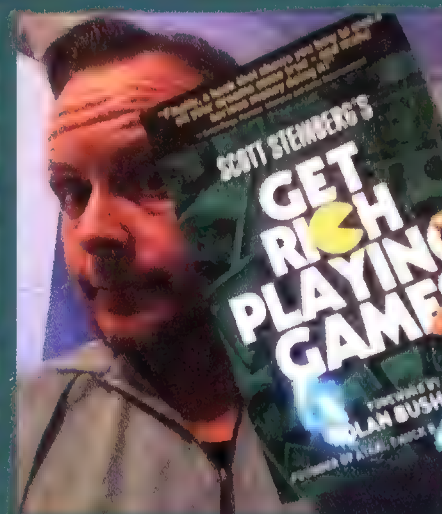
Ooit las ik boeken over games voor mijn studie. Saaie wetenschappelijke theorieën waar ik niet warm of koud van werd. Maar sinds ik de boeken van Mass Effect heb gelezen, heb ik de smaak qua gameboeken te pakken. Zo heb ik inmiddels ook boeken van Halo, Warcraft, Diablo, Dragon Age en Hellgate: London in mijn kast staan.

Het beste gameboek?

Alles uit de Mass Effect-boekenreeks. Zeker de eerste drie boeken kan ik iedereen die de games speelt aanraden.

Hellgate: London?

Ik heb ooit het eerste boek van Hellgate: London gelezen. Dat was een vet boek. Heel jammer dat de game dan weer zo kut was.



JJ

Wat heb je met gameboeken?

Niks! Ik heb er zelfs een trauma aan overgehouden omdat ik jarenlang walkthrough-boeken besprak in de PU. De reden dat ik games speel is onder meer omdat ik te lui ben om te lezen, dus een gameboek lezen is voor mij een gotspe.

Het beste gameboek?

Er bestaat voor mij maar één goed gameboek: Get Rich Playing Games van Scott Steinberg. Ik hoef vast niet uit te leggen waarom dat zo is.

Dankbaar?

Elke lezer mag dankbaar zijn dat ik dat boek over gamend rijk worden voor de neus van Jan weggriste, anders was hij allang gaan rentenieren en zat ie niet meer bij de PU.

JEROEN

Wat heb jij met gameboeken?

Tot voor kort geen reet. Ik vond gameboeken altijd een te hoog nerdgehalte hebben... totdat ik Transformers Exodus in handen kreeg. Het beschrijft het verhaal achter War for Cybertron, dus in die zin is het een gameboek. Maar ook weer niet, want de mannen achter de game werken samen met Hasbro aan een officiële geschiedenis van Transformers.

Het beste gameboek?

Ik heb dus maar één gameboek, en daar zitten helaas nogal wat foutjes in. Dus een echt goed boek is het nu ook weer niet.

REVIEWBLAD

TOPSCORE

MASS EFFECT 3
(PAG. 064)

PINGELDOZENGAME

FIFA STREET
(PAG. 059)

BESTE VITA-GAME

RAYMAN ORIGINS
(PAG 071)

NÓG EEN ZOMBIEGAME

YAKUZA: DEAD SOULS
(PAG. 068)

Mijn 5 centen – Terugkijkend op de productie van deze PU, mag ik wel spreken van een redelijk chaotisch nummertje. Dit keer waren het niet eens de redacteuren die te kampen hadden met gecrashte harde schijven, stroomuitval, chronische spuitpoep en overleden oma's, maar lieten heel veel games (te) lang op zich wachten. Ik schreef net 'terugkijkend', maar op dit moment zit ik nog midden in de productie en moet ik me inhouden om niet hard gillend naar huis te rennen. Normaal ben ik in dit stadium bezig met de laatste loodjes, terwijl er nu voor deze PU nog 16(!) pagina's moeten binnenkomen. Er zijn zelfs drie games nog helemaal niet op de redactie gearriveerd! Ik ga er toch nog steeds vanuit dat Mass Effect 3, Ridge Racer: Unbounded en Snake Eater 3D in dit nummer komen te staan, maar als dat met alle drie de games uiteindelijk gelukt is (jullie weten het nu), mogen we wel spreken van een klein wonder. Ik gok op twee van de drie, en dan denk ik dat Snake Eater het addertje onder 't gras is. Wedden? – Ed

- *TOTAL WAR: SHOGUN 2 FALL OF THE SAMURAI
- *RIDGE RACER: UNBOUNDED
- *STREET FIGHTER X TEKKEN (GOLD AWARD)
- *BINARY DOMAIN
- *SYNDICATE
- *FIFA STREET
- *MASS EFFECT 3 (GOLD AWARD)
- *KID ICARUS: UPRISING
- *YAKUZA: DEAD SOULS
- *SHINOBIDO 2 REVENGE OF ZEN
- *FIFA FOOTBALL (GOLD AWARD)
- *ARMY CORPS OF HELL
- *LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY
- *TOUCH MY KATAMARI
- *RAYMAN ORIGINS (GOLD AWARD)
- *MARIO PARTY 9
- *SSX

TOTAL WAR: SHOGUN 2
FALL OF THE SAMURAI

'Shogun 2 - Fall of the Samurai mag dan een zogenaamde stand-alone uitbreiding zijn, als PC-gamer voel je je alles behalve alleen gelaten door Creative Assembly'. Met excuses voor deze slechte woordspeling van Jan.

Typisch Westers: buitenlandse gebieden ontdekken, de boel gelijk koloniseren, en uiteindelijk na verloop van tijd weer met de staart tussen de benen vertrekken... maar dat dan wel ten koste van tienduizenden doden, sociale onrust en een leeggeroofd land.

Het is precies wat er gebeurde in het Oude Japan toen de Westerse 'beschaving' er voet aan wal zette. Het Westen bracht machinegeweren, bolhoeden en stoomschepen, en de oude Japanse Cultuur dreigde bijna verloren te gaan.

Maar dat gebeurde allemaal na Fall of the Samurai. In de tijd dat deze stand-alone uitbreiding zich afspeelt, kun je de geschiedenis alsnog herschrijven, al moet je er wel keihard voor knokken en dien je je allerscherpste Samurai zwaard mee naar het front te nemen.

> **"Een add-on met de content van een volwaardige game."**

OPKOMST

Sinds de release van Shogun 2 is er heel wat puike DLC verschenen. Als ik er eentje mag aanraden dan is het wel de Rise of the Samurai Campaign die gebaseerd is op de Gempei Oorlog die zich vierhonderd jaar voor de gebeurtenissen uit de originele game afspeelt. De campagne komt uiteraard met andere agents en units.

Modernisatie

Het is niet mijn favoriete speelstijl, maar je komt er in Fall of the Samurai niet onderuit om te investeren in vuurwapens en een goed bewapende moderne vloot. Toch heb ik in eerste instantie wel degelijk geprobeerd me volledig te richten op The Shogunate manier van spelen, en me te specialiseren in de traditionele krijgskunst met als doel m'n Samurai-krijgers, speciale agenten, cavalerie en boogschutters sterker en gemotiveerder te maken dan ooit.

Lijnrecht daartegenover staan The Imperialists; zij volgen de keizer en diens geflirt met het Westen. Je onderdanen en krijgers mogen dit wellicht minder leuk vinden (met alle gevolgen van dien), maar het levert je wel het beste oorlogstuig op; je gaat voor modernisatie dus. Wanneer je als Imperialistische krijgsheer speelt, zal je in het begin een gecombineerd leger onder je controle hebben, bestaande uit oude krijgseenheden en moderne units met simpele geweren. Dat verandert naarmate de game vordert en traditionele units plaatsmaken voor Westerse.

Dit rücksichtslos doorzetten van je plannen zonder rekening te houden met je onderdanen is geen goed idee. Vergeet dus

nooit je achterban, hoe graag je die moderne oorlogsmachinerie ook wil hebben...

Trotse torpedo

Ondanks dat Fall of the Samurai veel weg heeft van z'n voorganger, zijn er toch behoorlijk wat vernieuwingen te ontdekken. Zo bestaat een jaar nu uit vierentwintig beurten, in plaats van de vier uit het origineel. Dat heeft vooral invloed op de winterperiode die nu logischerwijs zes beurten beslaat.

De introductie van treinrails (preset overigens) heeft impact op het verplaatsen en bevoorraden van troepen. Vooral tijdens midgame en endgame kan dit het verschil tussen winst of verlies betekenen.

Daarnaast speelt Naval Battle een grotere rol. Havens kunnen nu aangevallen worden en/of geupgrade tot forten om je kustprovincies te beschermen. Bovendien zorgt de modernisering van de marine voor veel krachtigere schepen met, jawel, torpedo's! Het heeft weinig meer te maken met de trotse krijger te paard met zijn zwaard en een baard en zijn haar in een staart, maar de tijden zijn nu eenmaal veranderd in Fall of the Samurai.

De introductie van Veterans is eveneens een leuk detail dat de gameplay subtiel beïnvloedt. Geoefende soldaten uit Amerika, Engeland of Frankrijk kunnen hun ervaring delen met je legers. Dit kan overigens aan beide kampen en levert je legers diverse bonussen op. Als je heel goed inzoomt lijkt die ene veteraan zelfs een beetje op Tom Cruise (uit de film The Last Samurai)!

Compleet

Het voelt raar om een game te spelen waarvan je weet dat de units waarmee je speelt, ingehaald zijn door moderne technieken. Technieken en wapens waarmee jouw manschappen aan de andere kant van het front op harde wijze geconfronteerd worden.

Dat is misschien wel het enige minpunt aan FotS, want hoe je het ook wendt of keert; het gebruik van geweren verstoort toch een beetje de balans terwijl dat bij oorlogen met alleen zwaarden, pijl en boog en katapulten veel minder het geval is.

Toch siert het Creative Assembly dat ze met deze serie de complete Japanse krijgskunst tot leven wilden wekken; dus opkomst (zie kader), hoogtij (het originele Shogun 2) én neergang. Ondertussen mijmer ik alweer over een compleet nieuw deel in de Total War-franchise. Mijn Glazen Bol is nog troebel, maar mijn hart schreeuwt Rome 2. Tot die tijd is het volop genieten van deze ijzersterke RTS van de strategiemeesters uit Engeland. ✪

weetje weetje

Er gaan geruchten dat de Total War-serie hierna een fantasy thema krijgt. Ik zeg: doe maar niet.

SCORE 88

Dit is een no-brainer voor alle Total War-fans en dus verplichte kost voor iedereen die een jaar geleden Shogun 2 in huis haalde. Creative Assembly is dé opper-Shogun van het real time strategy-genre.

JAN

Je kunt hier net zo veel tijd in stoppen als je zelf wil, maar van een add-on met de content van een volwaardige game, wordt iedereen blij.

20 - 99+ UREN

BASICS

STRATEGY
THE CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
2 - 8 SPELERS
OUT NOW

RIDGE RACER UNBOUNDED

Met Ridge Racer: Unbounded slaat de oeroude raceserie een nieuwe weg in. Misschien jammer voor alle driftkikkers, maar Ward werd aangenaam verrast door deze Ridge Racer die geen Riiiiidge Racerrrrrrr meer is.

Driving, Destruction en Domination, dat is Ridge Racer: Unbounded in drie woorden. Of: 'vloeken in de kerk'; het is maar hoe je het bekijkt.

Het voor Ridge Racer zo typerende driften schittert in dit rijtje van D's namelijk door afwezigheid. Het is daarom geen echte Ridge Racer meer, en daar ben ik totaal niet rouwig om. Vanaf nu heet deze game voor mij dan ook gewoon Unbounded.

Driving

Ik geniet van twee verschillende soorten racegames. Aan de ene kant games als Forza en Gran Turismo die de werkelijkheid proberen te benaderen, aan de andere kant arcaderacers als Need for Speed en Burnout.

Bij die laatste categorie gaat het niet om realisme, maar om het waarmaken van je fantasie. De auto moeten zo rijden zoals je dat in je hoofd verbeeldt.

De oude Ridge Racer-games waren weliswaar arcade maar brachten mij dat fantasiegevoel niet. Het driften was gewoon te extreem en had eigenlijk niets meer met autorijden te maken. Tot mijn vreugde heeft Unbounded dat fantasiegevoel van rijden wél. Het driften maakt nog wel deel uit van de gameplay, maar is veel minder nadrukkelijk aanwezig. Daardoor lijkt het spel puur qua rijervaring nu veel meer op een racer als Need for Speed.

"Genieten voor raceliefhebbers die van uitdaging houden."

Destruction

Je moet trouwens niet denken dat Unbounded ineens een realistische racer is geworden. Ben je gek! Je kan namelijk lachend door auto's, obstakels en zelfs hele gebouwen heen scheuren en beuken.

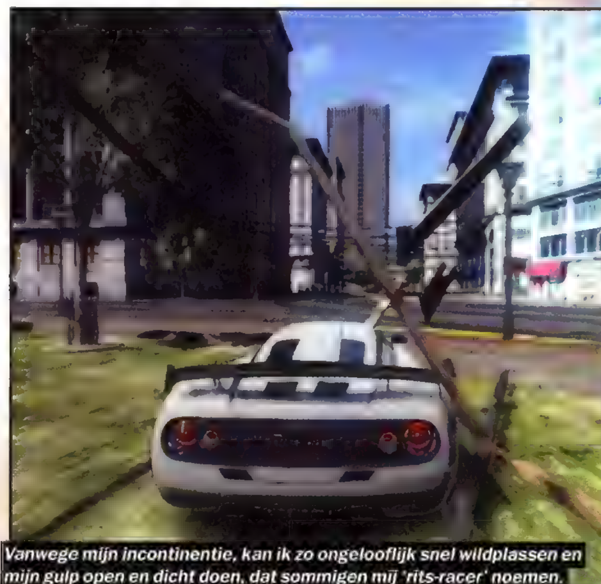
Dat laatste doe je met een powermeter die je kunt vullen door te driften, jumps te maken en vlak achter tegenstanders te rijden. Is de powermeter vol, dan schakel je in één keer een tegenstander uit of kun je op bepaalde vaste plekken door gebouwen heen knallen waardoor een shortcut ontstaat.

Maar let wel op; knal je tegen een echte muur, dan is je auto naar de klote. Niet dat je dan opnieuw moet beginnen, maar het kost je zeker vijf seconden waardoor je bijna altijd je positie verliest.

Domination

Verhaaltechnisch moet je de stad Shatter Bay stukje voor stukje vrij proberen te spelen. Dat doe je door in zeven verschillende districten events te winnen of genoeg punten te scoren zodat je nieuwe events vrijspeelt.

(Door marijn-star)
Juist hier, midden op straat moet Occupy haar kamp opslaan!



Vanwege mijn incontinentie, kan ik zo ongelooflijk snel wildplassen en mijn gulp open en dicht doen, dat sommigen mij 'rits-racer' noemen.

(Door **LosMartinos**)
Een zebrapad in een racegame zie je niet vaak, maar wel vaker dan een gnoekikker.

Er zijn vijf typen events. Drift en Time Attack spreken voor zich, bij Frag Attack moet je zoveel mogelijk tegenstanders kapot rijden en in Shindo races herken je veel van de oude Ridge Racer gameplay omdat je bij dit onderdeel korte speed boosts verdient door te driften.
Verreweg het belangrijkst zijn de Domination races waarin alles uit de andere vier typen samenkomt.

Pittige shit

Om de racekoning van Shatter Bay te worden, zul je een goede balans moeten vinden tussen het pure racen en het vullen en tactisch gebruiken van je powermeter.
Investeer hier gerust wat tijd in, want het is niet zo dat je in een halve dag door Unbounded heen knalt zoals bijvoorbeeld bij Need for Speed: The Run. Deze game is een stuk pittiger; een race winnen, ervaar je dan ook echt als winnen.
Dat je events steeds weer opnieuw moet proberen, voelt ook niet als straf, met dank aan de korte laadtijden en het ontbreken van overbodige poespas. In Unbounded ben je voornamelijk bezig met de dingen waarvoor je een racegame speelt: racen en tijden/scores verbeteren.

(Door **LosMartinos**)
Volgens hardnekkige geruchten wordt binnenkort een Ridge Racer-spinoff met ijscowagens aangekondigd: Fridge Racer.

Een beetje jammer

Helaas zijn niet alle onderdelen in Unbounded even sterk. Zo vond ik de Frag races bijvoorbeeld totaal niet boeiend. Telkens wanneer je een frag maakt, duik je namelijk een slowmo in van tien seconden. En wanneer je dertig frags in twee minuten moet maken, dan begrijp je dat dat iets te veel van het goede is. Zeker omdat de 'vernietiging' er niet vet genoeg uitziet om er telkens met open mond naar te gaan zitten staren.
Ook vraag ik me op dit moment af of de multiplayer (zie kader), die volledig gebaseerd is op user generated content, wel goed van de grond gaat komen. Het idee erachter is leuk en heeft zeker potentie, maar als ik zie welke nauwelijks te berijden of juist doodsimpele tracks er tot nu toe zijn gemaakt, dan vrees ik voor de toekomst van dit onderdeel.

Genoten

Toch heeft Unbounded me wel degelijk positief verrast. De game heeft absoluut een eigen smoel, en is geen slap aftreksel geworden van Need for Speed of Burnout, iets waar ik toch een beetje bang voor was.
Unbounded zet de Ridge Racer-serie opnieuw op de kaart en is genieten voor raceliefhebbers die van uitdaging houden. In deze game geen tegenstanders die je automatisch inhalen als je voorop rijdt of ineens langzamer gaan rijden wanneer je achterop raakt. Je zult op een prettige manier tot het uiterste moeten gaan en het was fijn om dat eindelijk weer eens te ervaren bij een arcade racegame.

(Door **cynster**)
Ik voel ineens artikel 662 lid 2 van het burgerlijk wetboek opkomen...

DOMINATE THE WORLD

Singleplayer uit en de racekoning van Shatter Bay? Geen nood. Er is ook nog een multiplayer die Dominate The World heet. Hierin krijg je dagelijks nieuwe uitdagingen die niet gemaakt zijn door de ontwikkelaar, maar door andere gebruikers.
Je kunt namelijk heel simpel zelf tracks bouwen met een editor. Als je 'm klaar hebt, zet je een tijd neer, waarna de rest van de wereld er mee los kan gaan.

SCORE 81

Unbounded is pittig, beperkt zich tot de essentie en zet de Ridge Racer-serie terug op de kaart. Als ze deze lijn perfectioneren en doortrekken, heeft Need for Speed er een geduchte concurrent bij.

WARD

Als na flink ploeteren Shatter Bay aan je voeten ligt, is er nog oneindig veel content te vinden in de multiplayer

15+ UREN

BASICS
ARCADE RACER
BUGBEAR ENTERTAINMENT / NAMCO BANDAI
1 - 12 SPELERS
30 MAART 2012

GOLD AWARD

STREET FIGHTER X TEKKEN

REVIEW · VITA | PS3 | XBOX 360

Capcoms grootste vechtserie slaat de handen ineen met Namco's populairste fighter. Nou, als dat geen recept is voor succes, dan is Samuel een impotente reus van twee meter tien, en recenseren wij voortaan alleen nog maar Hello Kitty-games!

Hé, verdomme! Ik snap dat vechtgames vroeger op singleplayergebied slechts een Arcade mode en een Training mode te bieden hadden, maar het is nu 2012, man! Als je het mij vraagt is het gewoon kortzichtig om nu een fighter uit te brengen met zo'n ouderwets kale speelervaring voor de solo gamer.

Bovendien bewees de reboot van de Mortal Kombat-serie hoe geweldig een enigszins uitgedachte singleplayer mode kon zijn. Dus waarom doen die Jappen dan niet hetzelfde met Street Fighter, de grootste vechtgame-franchise ter wereld?

Helaas: in Street Fighter X Tekken heb je slechts een beledigend simpele Arcade mode, de verplichte Training mode en een Challenge mode waarin een oppervlakkige tutorial en een verzamelmissie te vinden zijn. Naast die onderdelen heb je enkel nog de optie om on- of offline tegen vrienden te spelen. Zonde. Hier had meer in gezeten.

Hete ballen

Maar tot zo ver de negativiteit, waar ik expres mee begon omdat ik in de rest van de review voornamelijk schriftelijk wil klaarkomen. Want er mag dan wellicht weinig content om de gameplay heen zijn gebouwd, de gameplay an sich is zeldzaam indrukwekkend.

Capcom heeft het vechtsysteem van Street Fighter IV genomen, het effectiever en toegankelijker gemaakt én er onderdelen aan toegevoegd die de hele game een achterlijke hoeveelheid extra keuzevrijheid en diepgang geven.

"Nu al een van mijn games van het jaar."

Neem bijvoorbeeld de speciale aanvallen, die op drie niveaus uitvoerbaar zijn: Normaal (bijvoorbeeld een vuurbal), EX (een rode vuurbal) en Super (een gigantische vuurbal). In de vorige Street Fighter-games kostte het altijd één of twee balkjes van je supermeter om een EX- of Superaanval uit te voeren, en dat is nog steeds het geval... maar je kunt nu óók 'gratis' een EX of Super uitvoeren door de 'gewone' variant op te laden en simpelweg de knop langer in te drukken.

Estafette

Bovenstaande toevoeging is uiterst simpel maar ook geniaal, en verandert meteen een heleboel op strategisch gebied. Want waar kies je voor? Een Shinku (Super) Hadoken die gratis is, maar je wel even moet opladen waardoor hij makkelijker ontweken kan worden, óf

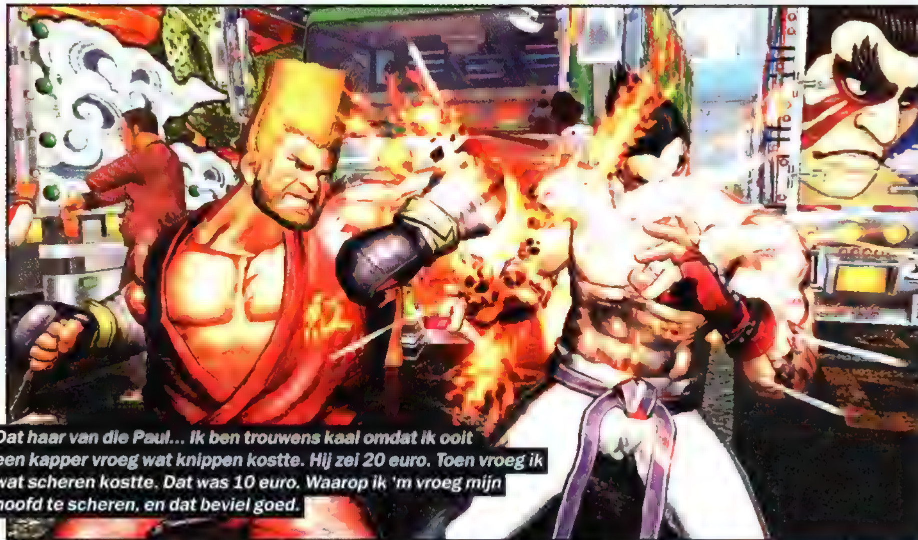
weetje • weetje

Namco is momenteel bezig met 'hun' tegenhanger van deze monstersamenwerking, genaamd Tekken X Street Fighter, wat een Tekken-game zal zijn met Street Fighter-personages in plaats van andersom.

DE SONY-FACTOR

Slecht nieuws voor Xbox 360-bezitters: de PS3-versie van de game bevat vijf exclusieve extra personages. Pac-Man (Namco's mascotte), Mega Man (Capcoms mascotte), Cole (uit inFamous) en Toro en Kuro (mascottes van Sony) zullen dus niet speelbaar zijn op Microsofts console. Misschien één schrale troost voor de Mega Man-fans met een Xbox: het gaat hier om de zogenaamde 'Bad Box Art' Mega Man: de legendarisch lelijke Mega Man zoals hij verscheen op de doos van de Amerikaanse versie van de allereerste Mega Man-game ooit.

Met Xiaoyu moet je niet knietjevrijen...



Dat haar van die Paul... Ik ben trouwens kaal omdat ik ooit een kapper vroeg wat knippen kostte. Hij zei 20 euro. Toen vroeg ik wat scheren kostte. Dat was 10 euro. Waarop ik 'm vroeg mijn hoofd te scheren, en dat beviel goed.

Dat zou ik in m'n huwelijk ook wat vaker moeten doen: met m'n vuist op tafel slaan!

een Shinku Hadoken die meteen uit je handen wordt geschoten, maar wel twee balkjes van je oh zo belangrijke meter kost? Dat we nu de keuze hebben, is in ieder geval prachtig. 'Waarom heeft niemand hier eerder aan gedacht!?', mompelde ik af en toe tijdens het spelen.

Hetzelfde geldt voor de mogelijkheid om van je ene naar je andere personage te taggen door middel van de universele 'light, medium, heavy, heavy'-combo. Dit houdt in dat elke keer dat je deze simpele (vier) knoppencombinatie uitvoert, je een flitsende reeks aanvallen op het scherm produceert die ook nog eens eindigt in een spectaculaire tag-move. Het is simpel, aangezien iedereen dit in no-time kan leren en het is effectief, aangezien je hiermee tussen personages kunt wisselen zonder open te staan voor een tegenaanval.

Kies maar

Daarnaast is er nog de mogelijkheid om je metertje op te maken aan 'Cross Arts' (een dubbele Superaanval) of een 'Cross Assault', waarbij je allebei je personages tegelijkertijd bestuurt. Extra spectaculair én riskant is het inschakelen van 'Pandora', waarbij één personage opgeofferd wordt om de andere tijdelijk demonisch sterk te maken.

weetje • weetje

Poison, het 'lekkere wijf' met het roze haar, heeft meer dan alleen maar grote borsten... ze heeft namelijk ook een piemel. Jawel, volgens Capcom is zij een hermafrodiet.

Tenslotte heb je nog het Gem-systeem, de meest controversiële toevoeging, vooral onder competitieve spelers. Gems zijn kleine power-ups die tijdens een gevecht ingeschakeld kunnen worden om de speler tijdelijk sterker of sneller te maken, of om bijvoorbeeld de input voor speciale aanvallen simpeler te maken.

Veel fans vinden dit systeem game-brekend, omdat Gems ervoor zorgen dat geen enkel personage hetzelfde meer zal zijn, maar persoonlijk vind ik deze lichte RPG-invloed best tof en gedurfd. De mogelijkheden zijn in ieder geval eindeloos. Respect dus voor Capcom voor al die kleine innovaties in een genre dat de afgelopen jaren nauwelijks vooruit is gegaan.

Iemand die z'n tegenstanders opvreet, noem je ook wel een Vegatariër.

Aftekken

Waar deze game echter de meeste lof voor verdient, is voor de manier waarop het de personages van de Tekken-games eigen heeft weten te maken. Dit is en blijft immers een Street Fighter-game, en elk personage uit Tekken heeft daarom een ingrijpende 'upgrade' gehad waardoor ze zich kunnen meten met de straatvechters.

Wie voornamelijk de light- en medium-knoppen gebruikt, zal dezelfde soort combo's kunnen uitvoeren die in Tekken zo populair waren, maar ze hebben nu wel de dramatische impact, intensiteit en flair van Capcoms hitserie. Zo heeft Tekken-favoriet Paul Phoenix nog veel dezelfde moves, maar dankzij het Street Fighter-sausje doet hij nu eerder denken aan Ryo uit King of Fighters, waardoor zijn bekende vlammende vuist nu pas écht door merg en been gaat. En ook de rest van de cast is op verbluffende wijze 'minder saai' gemaakt om een kleurrijk geheel te kunnen vormen met Ryu, Ken, Chun-Li en de rest.

De Tekken-fans zullen dit niet willen horen, maar dankzij Street Fighter x Tekken wil en kan ik haast niet meer terug naar de Tekken-reeks, en ook Street Fighter IV voelt nu wat leeg in vergelijking met deze grootse spin-off.

Een groter compliment kan ik deze prachtige samenwerking niet geven. ✪

SCORE 93

Nu al een van mijn games van het jaar, ondanks het pijnlijke gebrek aan noemenswaardige singleplayer-content. Het is wellicht de beste versie van Street Fighter ooit, maar dan met een heleboel Tekken-personages in de mix die allemaal een boel nieuwe trucjes hebben geleerd. Briljant.

SAMUEL

Na een middagje heb je alle interesse in de singleplayer verloren; en dat zou heel vervelend zijn... als de multiplayer niet oneindig speelbaar was!

6+ UREN

BASICS

FIGHTER
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

PULARIA

ION

iCADE

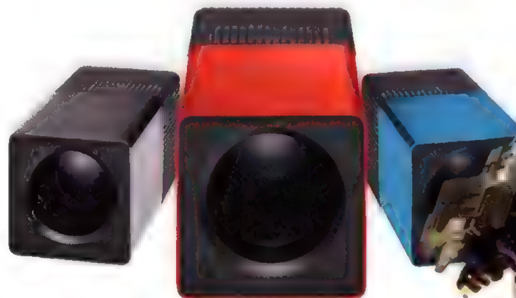
Het begon als een 1 april grap, maar je kunt 'm inmiddels gewoon bij de Dixons halen: de fullfledged Arcade kast voor je iPad.
Je zet heel simpel je iPad in de kast, synchroniseert de boel even met bluetooth en voor je het weet, speel je old skool klassiekers als Pong en Asteroids op je iPad terwijl je gebruik maakt van de stick en de knoppen.
Een groot aantal games ondersteunen de iCade inmiddels waaronder het fantastische Super Crate Box van Vlambeer.
Het robuuste kastje is een must voor iedere nerd met een iPad!

80 Euro ★★★★

LYTRO

LYTRO

Het probleem van een digitale camera is dat je soms pas achteraf ziet dat een ander focuspunt een veel mooiere foto had opgeleverd. Met de Lytro is dat probleem verleden tijd.
Met de kleine camera schiet je foto's om achteraf, wanneer je ze op je Mac hebt gezet, handmatig de focus van je geschoten foto te veranderen. Nooit meer gezeur over het out of focus zijn van je foto's dus.
Enig nadeel is wellicht de prijs en het feit dat ie alleen maar compatible is met de Mac.



499 dollar (1668) ★★★

HASBRO

BRUTICUS

Jeroen is zo blij als een kind; Hasbro wist hem namelijk te vertellen dat er een toyline komt naar aanleiding van de Fall of Cybertron-game die eind dit jaar verschijnt.
En niet zo maar toys. Daar waar War for Cybertron het moest doen met Optimus, Bumblebee, Soundwave en Megatron, krijgen we nu een heuse combiner in de vorm van Bruticus.. die weer bestaat uit vijf kleinere Transformers. Maak ons gek!

NNB ★★★★

CYANICS

SAUNA BOY

Op het moment van schrijven is het hartje winter; het vriest als een dolle en op de redactie staat de verwarming te loeien. Gevolg is dat iedereen hier met een behoorlijke droge strot zit, en dat lult een beetje stroef.
Gelukkig kregen we de Sauna Boy binnen die de redactieruimte voorziet van wat luchtvochtigheid. Het USB aangedreven kereltje, gevuld met water, spuit gecondenseerde warme lucht en verandert de PU-burelen inmiddels, mede door de hitte van de verwarming, in een soort mini-sauna.

30 Euro ★★

NINTENDO

3DS CIRCLE PAD PRO

Nintendo is er inmiddels van overtuigd dat de 3DS eigenlijk een tweede analoge stick mist. Ze hebben daar wat op bedacht, waardoor het lijkt alsof we in de jaren '90 zijn aanbeland toen we nog allerlei shit op onze handheld klikten.
De Circle Pad Pro is een compleet element waar je de 3DS in schuift en waardoor je makkelijker shooters zoals een Resident Evil of een actiegame als Kid Icarus zou kunnen spelen.
Het klinkt goed allemaal, maar laten we eerlijk zijn: de Circle Pad Pro is natuurlijk een onding, en dan hebben we het niet eens over het uiterlijk.
Laten we hopen dat Nintendo snel de 3DS twin stick uit gaat brengen.

19,99 Euro ★

BINARY DOMAIN

Binary Domain klinkt als hogere wiskunde én het is een Japanse game, en laten dat nou net twee dingen zijn die JJ haat. En wie moet de game dan volgens onze gangbare logica reviewen? Inderdaad, JJ.

Nou ja, we zijn natuurlijk niet helemaal gek bij de PU. Binary Domain (BD) is een poging van een Japanse developer om een 'Westerse' shooter te maken. En wie is er bij de PU nu meer Westers dan onze blonde tukker?
Overigens gaat het hier niet om zo maar een developer. Het betreft Toshihiro Nagoshi, de man achter Yakuza en Monkey Ball. Ook hij zag in dat het weliswaar leuk is om typisch Japanse games te maken, maar dat het grote geld vandaag de dag in het Westen verdiend wordt.

Dertien in een dozijn

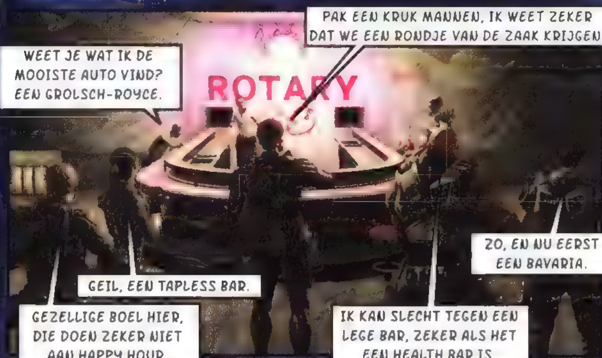
Binary Domain is een third-person squad-based tactical shooter die zich afspeelt in het Tokyo van 2080. Robots zijn de shit, en zelfs zo de shit, dat er een verbod is om te geavanceerde/te menselijke robots te maken. Want wat als die nu ruzie met ons gaan krijgen? Helaas komt dat verbod te laat en heeft een bedrijf die robotten al volop in productie, met alle gevolgen van dien.

> **"Een prima maar ook inwisselbare shooter."**

Jij speelt Dan, een elite soldaat (het zal ook eens een hash rokende sufkul zijn) die samen met een zestal commando's met uiteenlopende vaardigheden op onderzoek wordt gestuurd. Een dertien in een dozijn verhaal dus, dat slechts als excuus dient om honderden robots aan schroot te knallen.

Gears of War

Ik kan hier een alinea lang gaan uitleggen hoe de gameplay van BD werkt, maar ik kan ook gewoon zeggen dat het erg op Gears of War lijkt. En dan heb ik het niet alleen over het cover systeem en de melee-aanval. Nee, Nagoshi-san heeft ook goed naar de stijl gekeken. En dus knok je samen met een gespierde neger, een trigger-happy redneck, een knap iel vrouwtje met een enorm geweer, een blondine met een grote bek, etc. Zelfs het constante gevloek in de dialogen zou zo door Epic kunnen zijn bedacht.
Nagoshi was echter niet helemaal gek en heeft wel geprobeerd nog iets origineels in BD te stoppen. Zo kun je via je headset commando's geven, en dat werkt. Jammer alleen dat het slechts om basale kreten gaat zoals 'take cover' en 'okay'. Het is niet dat je nu hele verhalen kan gaan ophangen.



Vertrouwen

Opvallend aan BD is het zogenaamde 'Consequence System'. Jouw acties hebben gevolgen voor het vertrouwen dat jouw teamleden in je hebben. Dat geldt zowel voor lichamelijke als verbale acties. Schiet flink raak en je maten gaan blind voor je, lach om hun grappen en ze houden van je, maar schiet ze per ongeluk in de rug of camp te veel en ze laten je vallen.
Dit klinkt leuk en innovatief, maar het bleek al snel dat je, als je maar genoeg upgrades op jezelf toepast en genoeg skills bezit, die maten helemaal niet nodig hebt, behalve om je af en toe te reviven. En het systeem kan zelfs frustrerend worden als die gasten regelmatig voor je loop stappen als jij ze juist wil beschermen.

Krampachtig

BD is daardoor voor mij een ietwat krampachtig uitgevallen poging Westers te doen. Als Japanners dat Westerse niet in hun genen hebben, helpt 't niet om de boel dan maar te klonen. Klonen zijn namelijk altijd minder goed dan de real thing. BD is geen slechte game geworden, zeker niet, het speelt prima, is vermakelijk en kent zijn momenten, maar de Westerse zilvervloot zal er niet mee binnen varen.

Je kunt zes verschillende talen in je microfoon gillen (waaronder Engels en Japans). Andere talen kun je ook gillen, maar die verstaat de game niet.

REVIEW
PS3 | XBOX 360

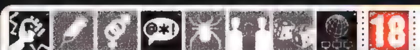
SCORE 78

Met klonen win je de oorlog niet. Binary Domain is een prima maar ook inwisselbare shooter. Geen must. Gewoon dikke fun.

JJ

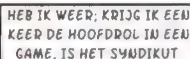
Na een uurtje of acht heb je Tokyo wel verlost van die gemene robots.

8 UREN



BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER
SEGA
1-8 SPELERS
OUT NOW

SYNDICATE



Sinds Ward in 2011 de ene na de andere toptitel van Jan en Wouter afsnoepte, lijkt ie een beetje een verwend kereltje geworden. Syndicate kwam volgens hem niet in de búúrt van het niveau dat hij gewend was, en de Limbo had in eerste instantie zelfs geen zin de game uit te spelen!

De dag nadat ik Syndicate had uitgespeeld, las collega en PU-TV dude Tjeerd mijn aantekeningen die ik tijdens mijn review-sessie had gemaakt. Hij keek me verbaasd aan en vroeg: "Heb je soms ruzie gehad met je vriendin of zo voordat je deze game ging spelen. Jemig!"
Eerlijk is eerlijk, de aantekeningen waren alles behalve complimenteus. Ik had acht uur lang een game gespeeld waar ik halverwege het liefst mee was gestopt. Maar gelukkig werd ik uiteindelijk toch nog een beetje verrast, en werd de game onverwacht nog interessant ook.

Slap aftreksel

Syndicate is een game die doet denken aan een hele reeks andere games. Deux Ex voorop vanwege de setting en het uiterlijk, Brink vanwege het sliden over de grond, Assassin's Creed vanwege het Abstergo-logo en BioShock vanwege de plottwist.

> "Te veel goede ideeën die slecht zijn uitgewerkt."

Maar in al deze gevallen is Syndicate slechts een slap aftreksel van al die heerlijke ervaringen die je eerder in die andere games beleefde.

Leuk idee, maar...

De hele game had ik daarom het gevoel van "wow dit is een tof idee, maar wat is het belabberd uitgewerkt." Het hacken van mensen die je zelfmoord kan laten plegen of voor je kan laten vechten, klinkt bijvoorbeeld tof, maar het voelt nooit fantastisch.
Daarbij komt dat de game erg lineair is en de A.I. te dom om te schijten. Zo rolt een vijand soms uit cover en wordt een makkelijke prooi, waarna een andere vijand vijf seconden later op precies dezelfde plek hetzelfde grapje uithaalt. Als de rest van de vijanden vervolgens ook nog eens precies hetzelfde gaat doen en er een stapeltje van vijf tot tien man ontstaat, haak ik toch echt af.

WAT HEB JIJ NOU ALS WAPEN?
EEN UZI-PB
PB?
PISBOOG

Wat flik je me nou!

En net op het moment dat ik dacht dat het niet meer gekker kon met Syndicate, komt de game ineens met een interessante cutscene. Is er ineens wél iets te begrijpen van het verhaal dat daarvoor op geen enkele manier te volgen was. Opeens wilde ik wél weten wat er gaande was, maar helaas kreeg ik dat gevoel dus pas aan het einde van de game.
Syndicate had de potentie om een toffe game te worden, maar wat goed was kwam te laat of (vaker) schitterde door afwezigheid.

weetje • weetje

Deuren in Syndicate zijn als kindersurprises. De ene vliegt keihard open, een andere moet je open rukken door heel vaak op een knop te drukken en de rest blijft stijf dicht. Het is elke keer weer een verassing wat voor deur je krijgt. Vet irritant!

Mocht EA hier echt een franchise van willen maken, zoals ze hebben aangegeven, dan moeten ze nog hard aan de slag.

Gedicht van de maand.
Mevrouw ik heb een vreselijk bericht
Er is op uw man geschoten, zeer gericht.
Maar het blijft een prachtig gezicht,
Zo'n brute moord in tegenlicht.

SCORE 65

Syndicate bewaart het beste voor het laatst, maar velen zullen daarvoor al zijn afgehaakt. De game bevat namelijk te veel goede ideeën die slecht zijn uitgewerkt. Hoogstens uit de budgetbak vissen, als je het mij vraagt.

WARD

De singleplayer duurt een uur of acht, daarna kun je nog los met de co-op, maar waarschijnlijk ben je al eerder helemaal klaar met Syndicate.

8 UREN

18

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
STARBREEZE STUDIOS / EA
1-4 SPELERS
OUT NOW

FIFA STREET

Alles wat je in FIFA 12 niet moet doen, is een must in FIFA Street. En dus diende JJ tijdelijk van tactische passer te veranderen in een wervelende pingeldoos.

FIFA Street is een behoorlijk serieuze Street-game geworden. Het dribbelen is weliswaar overdone en het wordt redelijk luidruchtig gepresenteerd (techno, graffiti en schreeuwend publiek) maar het zijn allemaal moves die bestaan en die natuurgetrouw overkomen. Dus geen turbosprints of spelers die zes meter de lucht in springen voor een monsteromhaal.

Dit is straatvoetbal op zijn mooist, gesitueerd in allerlei grote wereldsteden en uitgevoerd door bestaande clubs uit de topdivisies en beste straatvoetballers ter wereld. Nederlandse clubs zitten er niet in, Oranje wel.

Kritiek

Als je FIFA 12 hebt gespeeld, zul je FIFA Street (FS) snel oppikken omdat beide games door hetzelfde team zijn gemaakt. En dus dribbel je met de analoge stick en verdedig je volgens de nieuwe FIFA12 methode. Dat wil echter niet zeggen dat elke FIFA fan dit spel ook leuk gaat vinden. En daar zijn twee redenen voor. FS ziet er prachtig uit, zit vol modes en is gezegend met een World Tour-campaign die je uren bezig zal houden, maar in technisch opzicht is FS niet van dezelfde kwaliteit als FIFA 12.

Neem nu de A.I. Ik weet dat FS een dribbelgame is, maar waarom de A.I. je soms zes keer wil passeren terwijl vrijwel alle modes draaien om goals maken, is mij echt een raadsel. Ze dribbelen zich liever vast in een hoek dan de bal naar een vrijstaande speler te passen. Waardoor verdedigen makkelijk is. Het feit dat ik mijn eerste twee potjes in de moeilijkste mode meteen won, zegt genoeg. Dat lukte me in FIFA 12 niet.

En waarom kun je door te sprinten vrij makkelijk voorbij de A.I. lopen? Tuurlijk, ik weet dat acht keer een panna maken stoerder is, maar als je online de wedstrijd wint op goals, waarom zou je dan?

En dan al die dikke moves. De animaties die er bij horen stotteren nog al. Het is niet funest voor de gameplay, maar in FIFA zijn de animaties juist van hoog niveau. En het is dezelfde engine...

Straatvoetbal trekt in Rusland meer toeschouwers dan het WK schaatsen.

> **"Altijd lachen zo'n panna door je staken."**

Dribbelen

De tweede reden zit in de diepte van dit spel. Ik, en velen met mij, kunnen dagen, weken, maanden in FIFA 12 stoppen zonder dat het verveelt. Er is altijd wel weer een nieuwe aanval te leren of een nieuwe strategie op je elftal toe te passen.

In FS miste ik dat aspect totaal. Het is dribbelen tot je een ons weegt, waarbij ik niet eens altijd het gevoel had dat ik precies wist wat ik deed. Gewoon wat draaien met die stick was al genoeg om er een bizarre move uit te gooien. Daardoor blijft een game over die vooral zal aanslaan bij dribbelverslaafde fans van straatvoetbal (FS is wel de beste straatvoetbalgame ooit) en bij mensen die af en toe een spektakelpotje voetbal willen spelen met vrienden. Want op feesten zal deze game het zeker goed doen; altijd lachen zo'n panna door je staken.

Wat ik de leukste mode vind? Futsal, oftewel zaalvoetbal. Probeer die shit eens uit!

COMMERCIE

FIFA Street is een echt EA Sports product. En daar bedoel ik mee dat de game dezelfde menu- en online structuur als FIFA kent, tjokvol modes zit (van 5 vs 5 tot panna knockout tot zaalvoetbal) en niet vies is van een dikke scheut commercie. Want hoe meer skillpoints je verdient, des te meer sportkleding van bestaande merken je kunt aantrekken.

Die smalle huisjes zie je veel in Buenos Aires. Daar hebben de mensen 't niet breed.

Bizarre locatie: vermoedelijk een wedstrijd tussen FC TransPorto en Loods United...

SCORE 75

FIFA Street is een laagdrempelige en ietwat simpele pingeldozengame geworden. Niks mis mee, maar voor echte voetbalfans is het allemaal net effe te oppervlakkig.

JJ

Voetbalgames vervelen nooit.

99+ UREN

BASICS

VOETBALGAME
EA SPORTS / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

REVIEW | PS3 | XBOX 360

CLOUD GAMING

ONONTKOOMBAAR OF LUCHTKASTEEL?

Cloud Computing is momenteel het toverwoord wanneer we het over digitale content hebben. Maar veel belangrijker; de term duikt ook steeds vaker op als het gaat over de toekomst van gamen. Wat is Cloud Computing eigenlijk en hoe denkt de PU-redactie over dit fenomeen? Jan ging op onderzoek uit en peilde de meningen.

Iedereen heeft het tegenwoordig over Cloud Computing, een model dat de toekomst van computergebruik zal domineren. En aangezien gaming nog altijd geschiedt op een 'computer', zal Cloud Computing hoe dan ook zijn impact gaan hebben op onze favoriete hobby.
Over de definitie van Cloud Computing lopen de meningen uiteen maar het komt in grote lijnen hier op neer: stonden je bestanden en programma's vroeger fysiek op de harde schijf van je computer, nu staan die ergens op een enorme dataserver, ergens ver weg. Met een relatief simpele computer/console benader je jouw eigen gegevens via het internet.
De voordelen zijn duidelijk: je bent nooit meer gegevens kwijt, je harde schijf raakt niet vol, je hoeft geen snelle übercomputer te kopen of steeds te upgraden. Feitelijk betaal je puur voor het gebruiken van jouw gesavede/gekochte gegevens en programma's op afstand.

OnLive & Gaikai

Als je games voor het gemak ook als 'gegevens' ziet, dan is de vertaling naar gamen via het Cloud-model snel gemaakt. Stel je maar eens voor dat je op iedere televisie of apparaat dat een internetaansluiting en een scherm bezit alle grote games naar wens kunt spelen, zonder dat je daarvoor de game fysiek in huis hoeft te halen. Dat klinkt niet slecht toch?
Diverse Cloud Gaming diensten zijn nu al actief in Amerika en Engeland en streamen games naar hun afnemers. Je kiest als gebruiker een abonnementtype of betaalt los per titel, zoekt een game uit en 'hoppa' je bent aan het spelen. Het klinkt bijna te mooi om waar te zijn.
De twee belangrijkste spelers zijn momenteel OnLive en Gaikai. OnLive heeft op dit moment meer dan 150 games waar je uit kunt kiezen. Deze kun je online spelen via een miniconsole die je aansluit op je televisie of via een internetbrowser. Inmiddels zijn ook speciale tablet en smartphone apps beschikbaar met OnLive.
Gaikai werkt identiek maar is net wat gebruiksvriendelijker. OnLive vereist een plugin voor je internetbrowser, terwijl Gaikai met behulp van Flash en Java altijd rechtstreeks vanuit de browser kan worden gespeeld.
Gaikai is behoorlijk overtuigd van zichzelf en van het principe van Cloud Gaming. Op de consumentenelektronicabeurs CES zei Nanea Reeves, chief product officer van Gaikai, dat er door de opkomst van gamestreamingdiensten minder ruimte over zal blijven op de consolemarkt. "Niet alle huidige consolebouwers zullen een volgende generatie hebben. Dat wordt het grote nieuws van de E3." Dat leidt automatisch tot de volgende stelling:

'Cloud Gaming is de toekomst, fysieke consoles hebben hun beste tijd gehad.'

Jurjen: *Ik zou het liever iets anders stellen: Cloud Gaming is een deel van de toekomst maar fysieke consoles blijven nog zeker vijf jaar dominant - en wat daarna komt weet niemand.*

JJ: *Zolang het internet in een groot aantal landen nog zo traag is als dikke stront en er nog steeds volop gehacked wordt, zal een vast opslagmedium nog wel blijven bestaan. Ga er dus maar gewoon vanuit dat de Xbox 720 en PS4 een schijf aan boord hebben.*

Jan: *Ik zie consoles niet zo 1, 2, 3 verdwijnen, maar die Nanea Reeves praat geen poep. In de wandelgangen spreekt men al over televisies die standaard Gaikai aan boord zullen hebben. Dan worden fysieke, aparte consoles met eigen, gesloten systemen overbodig. Het zal me niets verbazen als Microsoft en/of Sony die kant op gaan. Microsoft is al jaren bezig met Cloud.*

Wouter: *Het lijkt me een beetje extreem om dat nu al te beweren, maar laat ik het zo zeggen: wanneer de (fysieke) next-gens komen, dan heb ik een draden/ruimteprobleem van jewelste. Dus wat dat betreft; kom maar op met je Cloud.*

Limited en collectors editions worden steeds vaker ingezet om te concurreren met streamingdiensten.

BEN JIJ AL IN DE CLOUD?

Gebruik je onderstaande diensten? Dan ben je, schrik niet, in de Cloud!

1. **Dropbox** – Bestanden opslaan en delen met anderen.
2. **Spotify** – De steeds populairder wordende streaming muziekdienst.
3. **Google Apps** – De vervanging van traditionele kantoorsoftware als e-mail, agenda, tekstverwerker, spreadsheet en presentatiesoftware. Onder andere Gmail; je weet toch?
4. **Wufoo** – Online formulieren en enquêtes aanmaken, bijvoorbeeld om websites of producten te verbeteren.
5. **Windows Live Skydrive** – De 25GB (!) online harde schijf waar iedereen met een Hotmail-adres gratis gebruik van kan maken. Altijd en overal online te bereiken via iedere browser, en handige integratie met Windows 7 phones!

Ward: *Niet in de directe toekomst, maar ik geloof wel in het streamen van games zoals dat nu ook al gebeurt met films via Netflix en muziek via Spotify. Alleen moet een dergelijke dienst een duidelijk voordeel bieden ten opzichte van het (illegaal) downloaden van games op een eigen krachtige PC.*
Om als mediawetenschapper te spreken - heb natuurlijk niet voor niets een universitaire master (poch, poch) - de techniek moet er klaar voor zijn, maar ook cultureel gezien moet men er klaar voor zijn. Beide is nog niet het geval, zeker niet in Nederland.

Cloud Gaming is een grote bedreiging voor de gameshops.

Boze winkeliers

Cloud Gaming dus. De techniek werkt al in Amerika en Engeland en daar beginnen beide eerder genoemde diensten steeds meer zieltjes te winnen.
Een partij die er echter totaal niet op zit te wachten, is natuurlijk de retailer. Niet voor niets dat muziekwinkels maar ook videotheken een voor een op de fles gaan. Retailers kijken met lede ogen naar de ontwikkelingen en zullen er alles aan doen fysieke games in hun winkels te blijven verkopen. Onze tweede stelling luidt dan ook:

'Winkeliers zullen Cloud Gaming proberen tegen te houden.'

Ward: *Natuurlijk zullen winkeliers tegenstribbelen, maar kijk opnieuw naar films en muziek-cd's; die worden ook nog steeds verkocht dus het zal niet helemaal verdwijnen. Er zijn nog steeds mensen die liever fysieke objecten kopen.*
Het grootste probleem zal echter ontstaan voor de tweedehands- en remakemarkt. Alles wordt persoonlijk gekoppeld en waarschijnlijk niet uitwisselbaar om piraterij te bestrijden.
Daarbij; wat moet je met alles wat je gekocht hebt? Waarschijnlijk zal 'bezit' van games steeds minder belangrijk worden, maar moet je meer denken aan een vorm van bruikleen, net als bij Spotify. Heb je een abonnement, dan kun je dingen downloaden en offline afspelen. Zeg je je abo op, dan kun je ook niet meer offline spelen.

Jan: *Persoonlijk hou ik van het fysieke product maar ik ben een uitstervend ras, dat besef ik terdege. Winkeliers en speluitgevers proberen de laatste tijd steeds vaker hun games van extraatjes te voorzien middels limited- en collectors-editions. Via een streamingdienst haal je geen poppetje of artwork boek binnen, natuurlijk.*
Toch denk ik dat winkeliers er serieus rekening mee moeten gaan houden dat ze over een paar jaar meer dan de helft van hun omzet op games gaan missen.

Samuel: *Winkeliers kunnen lobbyen en proberen wat ze willen, uiteindelijk zullen ze keihard falen. Je moet vooruitgang niet stoppen, je moet er een nieuwe plaats in vinden.*

JJ: *De retail heeft weliswaar macht, maar als het cloudsysteem echt goed werkt en men daar games goedkoper (!) kan aanbieden, zullen klanten massaal overstappen en is het voor veel winkels einde verhaal.*

weetje • weetje
OnLive CEO Steve Perlman claimt dat zijn dienst momenteel meer dan tien miljoen klanten heeft.

Einde console wars?

Omdat we toch zo lekker op dreef zijn, gooien we er meteen de derde stelling in. Misschien wel de meest ingrijpende stelling van allemaal. Immers, als Nintendo, Sony en Microsoft geen peperdure investeringen meer hoeven te doen in nieuwe hardware (waarop men sowieso de eerste jaren verlies lijdt) lijkt de volgende stelling voor de hand te liggen:

'Cloud Gaming kan het einde van de console wars betekenen.'

Samuel: *Leuke stelling en dat zou inderdaad zo maar kunnen... tenzij die bedrijven natuurlijk allemaal zélf Cloud Gaming gaan aanbieden. Dan heb je dezelfde console wars, maar zonder de consoles.*

Jurjen: *Consolefabrikanten maken zo'n apparaat niet voor de eerste jaren maar voor de lange termijn. Nintendo zal sowieso consoles blijven maken, omdat voor hen de beleving van hardware, besturing en software als één ding wordt gezien.*

Streamen van muziek (o.a. via Spotify) wordt steeds populairder.

Ward: *De fysieke console wars is in mijn ogen al grotendeels voorbij. De oorlog wordt nu gevoerd door PSN, Xbox Live, Steam, Origin en Battle.net, en die zal de komende generatie nog harder gevoerd worden. Zelfs Nintendo zal er straks met de Wii U aan moeten geloven. Een dienst als Xbox Live die dezelfde diensten biedt als een Gaikai en OnLive is een dikke concurrent. En die concurrentie zal blijven bestaan. In dit geval echter op online platformniveau.*

weetje • weetje

OnLive en Gaikai streamen games in 720p, niet de door de hardcore gamer gewenste 1080p dus.

JJ: *Ik ben het eens met Ward. Er zal altijd een vorm van console wars zijn; zonder concurrentie werken dingen immers niet. Ik denk bovendien dat traditionele spelers mogelijk competitie zullen krijgen van andere partijen, net als op de handheld markt is gebeurd. Nintendo en Sony hebben daar nu met bijvoorbeeld Samsung en Apple te maken.*
De drie traditionele consolebouwers hebben nog wel een groot voordeel, en dat is dat iedereen hen al kent. De rest moet vanaf nul beginnen. En dan kun je alleen winnen met een briljant en innovatief idee. Iedereen weet hoe de Cloud werkt, maar wie past het 't beste toe? Dat wordt cruciaal de komende jaren.

weetje • weetje

Big Boss van Gaikai is David Perry die in een vorig leven furore maakte met games als Earthworm Jim, MDK, Messiah en Sacrifice.

Techniek

Een van de meest heikele punten van Cloud Gaming zit 'm in de streamingtechnologie. Want streaming kost MB's en hoe meer mensen daar gebruik van gaan maken... do the math.
Daarbij is het verschil in internetoptimalisatie in landen enorm. Iedereen kent de problemen met lag, servers en trage internetverbindingen. En wat als Gaikai of OnLive eruit ligt? Dan kun je dus niet gamen. Reden te meer om stelling vier er in te gooien:

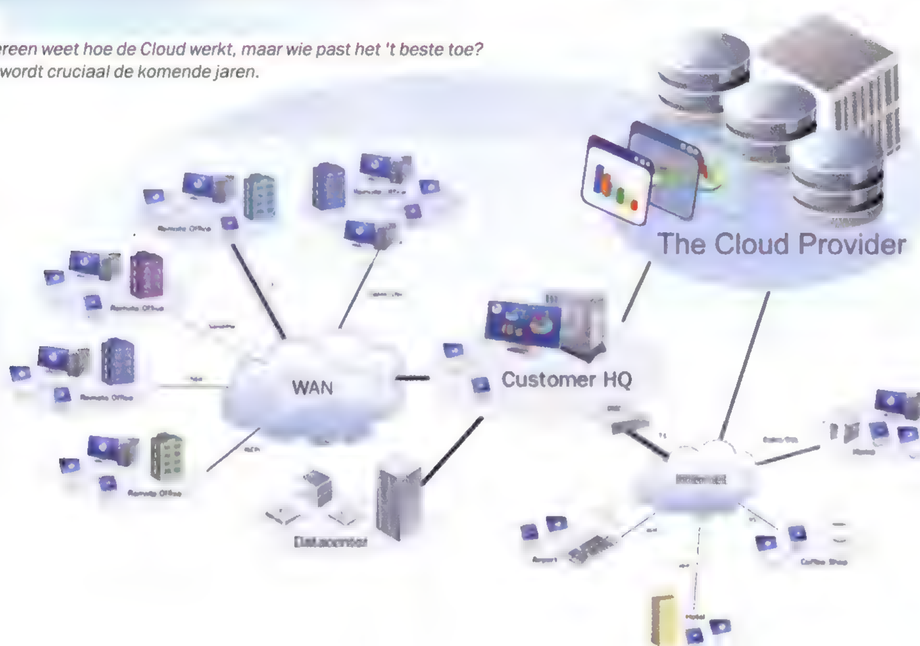
'De beperkingen van internet houden Cloud Gaming nog tegen.'

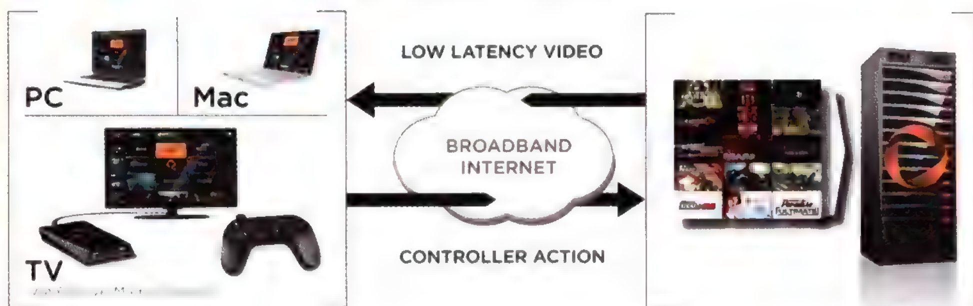
Jurjen: *De dingen die ik vorig jaar speelde, werkten verrassend goed en de techniek staat niet stil. Volgens mij zou het nu al aardig kunnen werken voor het gemiddelde Nederlandse huishouden.*

Jan: *Maar die sessies speel je op een beurs in een geënsceneerde situatie. Dat is hetzelfde als de nieuwe Call of Duty op een pers-event in een hotel spelen over een LAN. Dat is niet te vergelijken met de praktijk wanneer iedereen daadwerkelijk online gaat. Wat als straks miljoenen mensen tegelijkertijd hun multiplayer potjes laten streamen? Schommelingen in bandbreedte en vertraging zijn in potentie killing voor een dienst als deze.*

Samuel: *Eens. Ons internet is in principe al snel, maar het moet nog sneller en consistenter worden om Cloud Gaming echt te laten slagen. Zeker in een goede fightinggame wil ik letterlijk geen nanoseconde lag (want dat kan je je combo kosten) dus onze internetverbinding moet nog wel beter worden.*

Iedereen weet hoe de Cloud werkt, maar wie past het 't beste toe? Dat wordt cruciaal de komende jaren.





Ons internet moet nog sneller en consistenter worden om Cloud Gaming echt te laten slagen.

Wouter: *Ik weet het niet hoor. Ik schijn een verdomd goede verbinding te hebben, maar nog steeds word ik soms genadeloos van het net geflikkerd. Als ik op zo'n moment middenin een eindbaasgevecht zit, of erger nog, op het einde, kan de ongelooflijke DAFUQ die ik dan uitschreeuw waarschijnlijk planeten vergruizen.*

Aanbod

Zelfs als de techniek volledig z'n mannetje staat, is er nog de kwestie van het aanbod, want dat houdt in alle eerlijkheid nog niet over. Het zijn op dit moment voornamelijk oudere games die worden aangeboden en de kosten ervan zijn nog niet zo laag dat hele volksstammen juichend op de banken staan.
Daarbij betreft het logischerwijs altijd PC-exclusieve titels dan wel multiplatformgames. Wanneer ook een Halo, Uncharted en Mario zich via Gaikai en OnLive gaan manifesteren, wordt het natuurlijk een ander verhaal, maar daar lijkt vooralsnog geen sprake van. De laatste stelling in deze discussie luidt dan ook:

'Het gamesaanbod van OnLive en Gaikai is niet actueel genoeg.'

Jan: *Wanneer je een abonnement neemt, krijg je best wel waar voor je geld. Vooral als PC-gamer die graag de grote (multiplatform) titels speelt, maar niet per se op dag één vooraan hoeft te staan. Dat klinkt misschien als een hoop mitsen en maren, maar ik denk dat streamingdiensten voor een meer casual gamer gaan. Iemand die gewend is aan zijn voetbal, HBO en Film1-abonnementje en dan ook maar voor het gemak een totaalabonnement neemt op een dergelijke gamingdienst.*

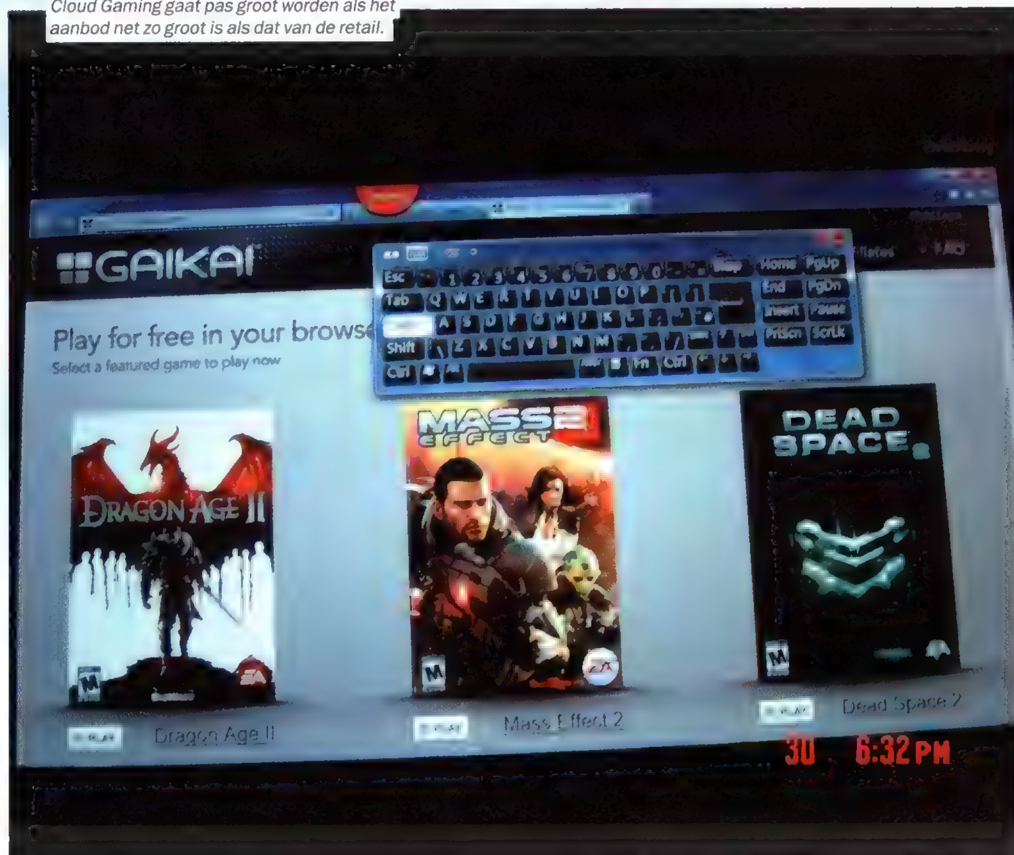
Jurjen: *Zou kunnen, maar als core gamer ga je toch altijd voor de nieuwste supergame in de winkel. Dáár wil je wel voor betalen, liefst op de dag van release. En dan wil je dat mooie nieuwe spel ook graag in je kast kunnen zetten, toch?*

JJ: *Dit probleem kent elk nieuw hardwareproduct. Publishers gaan pas echt overstag als de installed base afdoende is om er echt krakers voor te maken. Tot die tijd kijken ze de kat uit de boom.*

Samuel: *Het is heel simpel. Cloud Gaming gaat pas groot worden als het aanbod net zo omvangrijk is als dat van de retail.*

Ward: *Beide platformen zijn nog niets in vergelijking met Steam, PSN en Xbox Live. Zo gek is dat niet; ook Spotify heeft geen complete bibliotheek. Maar als de diensten groeien, zal daar zeker verandering in komen.*

Wouter: *Mensen, ik zal heel eerlijk zijn: ik heb me nog niet enorm verdiept in dat OnLive en Gaikai gedoe, heb het te druk met mezelf de tyfus gamen. Bovendien is iemand die nog steeds niet de stap heeft gezet om Cloud te saven op z'n Xbox, niet klaar voor Cloud Gaming, dat moge duidelijk zijn.* ✖



Cloud Gaming gaat pas groot worden als het aanbod net zo groot is als dat van de retail.

MASS EFFECT 3

GOLD AWARD

Het uur U is aangebroken. De Reapers zijn geland op Aarde! Tot ieders verbazing is commander Wouter Brugge in geen velden of wegen te bekennen. Alle hoop voor de mensheid lijkt verloren, maar gelukkig was captain Ward bereid het commando over te nemen.

Laat ik de review simpelweg beginnen met een gouden tip: ren naar de winkel en koop Mass Effect 3 blind! De game maakt alle hoge verwachtingen waar. Nog nooit voelde ik me zo emotioneel betrokken bij een spel als tijdens mijn dagenlange speelsessie met deze game. Dit is het vervolg waar we allemaal op zaten te wachten.

Nieuwkomers

Een van de mooiste dingen aan Mass Effect vind ik de mogelijkheid om je savegames uit de vorige delen te kunnen importeren. De keuzes die je hebt gemaakt en de relaties die je hebt opgebouwd in Mass Effect 1 en 2 kun je meenemen naar dit eindgevecht. Je verleden achtervolgt je en dat ga je merken. Alleen al daarom zou je je moeten schamen als je deel 1 en 2 aan je voorbij hebt laten gaan. Het heeft namelijk echt een meerwaarde als je de eerdere games gespeeld hebt en je je savegames importeert, maar ook als je de boeken van Mass Effect hebt gelezen. Alles komt namelijk prachtig samen in dit derde deel.

"Het woord episch zou een understatement zijn!"

Maar sla je niet al te hard voor je hoofd als je dat allemaal niet hebt gedaan en laat je daardoor vooral niet tegenhouden om ME3 te gaan spelen; want of je nu wel of geen savegame hebt uit de eerdere delen, je gaat sowieso met volle teugen genieten.

Tenzij je natuurlijk Maarten heet en geen ene reet hebt met seks met blauwe aliens, diepe filosofische vragen over ons bestaan en dat wat we sciencefiction noemen.

Volwaardige afsluiter

ME1 en ME2 waren goede games om uiteenlopende redenen. Het eerste deel moest het vooral hebben van het fantastische verhaal en het prachtige universum. De gameplay liet echter wat te wensen over.

De ironie wil dat ME2 dan weer te prijzen viel voor zijn gameplay, maar in mijn ogen duidelijk minder was qua verhaal. De postduif spelen voor de Illusive Man was immers minder leuk dan ontdekken dat niet het organische maar het mechanische bepaalt wat er in het heelal gebeurt.

Gelukkig is ME3 het beste van beide werelden. Je krijgt de gameplay uit ME2 en een meeslepend verhaal als in ME1. Een verhaal dat je zal emotioneren en waarin het jouw taak is alle neuzen van het universum dezelfde kant op te krijgen.

weetje • weetje

Het vierde Mass Effect-boek, Deception, stond vol met fouten. Geen taalfouten, maar echt grote plotfouten. Een snelle tweede druk is dan ook geen overbodige luxe!

De Reapers

Waar daar draait het allemaal om in ME3? In dit deel moet je

De multiplayer is behoorlijk chaotisch. Een uitdaging voor de ontwikkelaar dus: capture the lag.

MASS CO-OP EFFECT

Mass Effect 3 kent ook een multiplayer. Die bestaat uit een Horde mode waarin je dus golven vijanden moet verslaan. Dat is niet alleen leuk om te doen met je vrienden, het helpt ook nog eens om je troepen in de singleplayer sterker te maken. Weet je tenminste zeker dat je de eindstrijd gaat winnen!

zoveel mogelijk troepen verzamelen die samen met jou strijden tegen het mechanische ras dat al het organische leven in het universum uit wil roeien: de Reapers!

In hoeverre je daarin slaagt, wordt allemaal bijgehouden in de War Room. Hier wordt de optelsom van alle vrienden die je gedurende de game maakt gevisualiseerd, en hier neem je uiteindelijk de beslissing of je klaar bent voor de allesbeslissende strijd.

Om zover te komen, moet je soms zeer moeilijke keuzes maken. Keuzes waarmee je zieltjes wint voor je strijd tegen de Reaper, maar die je wellicht ook vrienden doen verliezen. Dat laatste overkwam mij wel eens en viel me zwaar. Heel zwaar.

Emotie

Ik snij daarmee meteen het sterkste punt van ME3 aan: de emotionele band die je voelt met de gebeurtenissen in de game. Nog nooit voelde ik me zo betrokken bij een verhaal. Ik moest en zou het universum redden. En dan maakte het geen reet uit of het ging om een thuisplaneet van een ander ras dat onder vuur lag, of wetenschappers die op de vlucht waren voor Cerberus.

De virtuele oorlog heeft mij emotioneel aangegrepen. Iets dat Call of Duty of Battlefield nooit voor elkaar zullen krijgen, welke indringende beelden ze ook laten zien.

Waarom het Mass Effect wel lukt? Je bouwt een emotionele band op met je teamleden en de manier waarop dat gebeurt, zorgt ervoor dat je ze niet meer kwijt wil. Daarnaast moet je hele moeilijke morele beslissingen nemen waarmee je altijd wel iemand teleurstelt of de dood in jaagt.

Duurt lang!

Tussen de emoties door heb ik me trouwens ook wel aan dingen gestoord. Zo heb ik me groen en geel geërgerd aan de grote hoeveelheid laadmomenten. Zo moet je bijvoorbeeld na elke missie, van de War Room naar een andere locatie binnen je ruimteschip lopen en daarbij altijd door een scanner die je vijf tot tien seconden laat wachten terwijl je een afgezaagd gesprek tussen twee uilskuikens moet aanhoren. Vreselijk! En kan iemand mij misschien vertellen waarom twee vrouwen die lesbische seks hebben onder de douche, hun BH aanhouden?!

Maar waar heb ik het over? Dat zijn allemaal kleine irritaties die je ME3 graag vergeeft. Ik ben dan ook de laatste die zal klagen dat Wouter zijn vakanties niet goed kan plannen. I ❤ Mass Effect 3!

Volgens de info bij deze screen, zijn dit kannibalen. Die maken van onze held graag een Shepard's Pie...

weetje • weetje

In Mass Effect 3 kun je met behulp van Kinect ook tegen je teammaten schreeuwen waar ze moeten staan, in plaats van dat je dat doet door op een knopje te drukken.

SCORE 94

Ik ben zelden zo emotioneel betrokken geweest bij het verhaal van een game als tijdens het spelen van Mass Effect 3. Het woord episch zou in dit geval een understatement zijn!

WARD

Wie minder dan veertig uur doorbrengt in deze game is een harteloze zak die niet iedereen in het universum probeert te redden.

40+ UREN

18

BASICS

ACTION RPG
BIOWARE / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

KID ICARUS UPRISING

Het engeltje Pit was eigenlijk de laatste grote held uit Nintendo's roemrijke verleden die nog niet was klaargestoomd voor de moderne tijd. Nu het eindelijk zover is, mag Jurjen vertellen of Kid Icarus ook anno 2012 een hoogvlieger is.

Videogames. Heeft er ooit een mooier medium bestaan? Videogames zijn zoveel, ze kunnen zoveel zijn, en lijken steeds meer te worden. Het zijn bewegende boeken, bestuurbare films, levende schilderijen, muziek, spel en interactie. Videogames zijn technologische hoogstandjes, artistieke expressies, entertainment, en niet zelden alles tegelijk.

Wie een toegewijde fan is van videogames, leeft een leven vol verrassingen.
Neem nu de wederopstanding van Kid Icarus, waar we het op deze pagina's over gaan hebben. Ik heb lang naar die terugkeer verlangd, en tijdens een interview met Miyamoto hem zelfs wat suggesties opgedrongen, over hoe een moderne remake of sequel van het 8-bits hitje uit 1986 zou kunnen spelen.
Het product dat ik na een uur of vijf intensief spelen op deze pagina's ga bespreken, is in elk geval heel iets anders geworden dan ik had verwacht.

Creativiteit

Wie een toegewijde fan is van videogames, weet dat de grootste titels tegenwoordig niet echt accelereren in creativiteit. Met in het achterhoofd de enorme bedragen die het ontwikkelen van een moderne Triple A- videogame met zich meebrengt, zien uitgevers zich vaak genoodzaakt vooral te investeren in wat mensen al kennen en met hun portemonnee ondersteunen.
Als de gemiddelde speler een shooter oppikt, moet hij meteen alles begrijpen, en moet de besturing precies zo werken als in de tien vorige shooters; conventies boven creativiteit, zo lijkt het vaak.
Wat dat betreft is Kid Icarus een geschenk uit de creatieve hemel, want daarin wordt creativiteit juist boven conventies gesteld. Het is een third-person shooter, maar wel eentje van een andere planeet. Je speelt eerst vliegend, on-rails, een beetje als in Sin & Punishment, vervolgens ga je te voet verder, en probeer je de nogal ongebruikelijke besturing te bevatten.

Configuraties

Je bestuurt Pit met de analoge stick. Als je die stick ineens volledig in een richting duwt, maakt Pit een snelle, ontwijkende actie in die richting. Ondertussen bestuur je je vizier en/of camera met de stylus op het touchscreen, en moet je schieten of hakken met één van de schouderknoppen. Voor mij als linkshandige werkte het allemaal niet zo.
Er zijn ook andere configuraties in te stellen, en natuurlijk heb ik best een beetje doorgezet en geoefend, maar uiteindelijk heb ik nooit een prettig gevoel van controle ervaren.
Tijdens die vijf uur heb ik wel veel respect gekregen voor de keuzes die Sakurai (de grote man achter zowel Smash Bros. als dit spel) heeft gemaakt. Het was zo gemakkelijk geweest om

> **"Een ongemakkelijk meesterwerk."**

weetje • weetje
De ontwikkeling van Kid Icarus Uprising begon in januari 2009.

Die Kid overleeft elke aanval. Ze noemen 'm ook wel Survival Kid.

Ik zie die gast steeds rennen, terwijl ie vleugels heeft! Of zijn die vleugels van hem net zo waardeloos als die van Ajax?

Hier is iets misgegaan bij het fokken met een wolf en een herder.

weetje • weetje

Het level Pandora's Labyrinth of Deceit lijkt met zijn weinig gedetailleerd vormgegeven tunnels en spacy sfeertje te knipogen naar Star Fox, al vliegen er ook Metroids door die tunnels.

gewoon een leuke verticale platformer (zoals ik Miyamoto voorstelde), of toegankelijk schietavontuur van Kid Icarus te maken. In plaats daarvan komt Sakurai met een zeer onconventionele hardcore shooter.

Hardcore

Waarom ik dit spel met het engeltje op de hoes hardcore noem? Er zijn verschillende redenen.
Allereerst motiveert dit spel als een dolle om het uiterste van je kunnen te tonen. Voorafgaand aan elk level kun je de intensity met stapjes van 0.1 instellen tussen 0.0 en 9.0, en natuurlijk wordt een hogere intensiteit beloond met betere wapens en andere bonussen.
Er zijn letterlijk honderden van die wapens en bonussen om je personage mee te versterken, en er is enorm veel ruimte om je eigen speelstijl te ontwikkelen (er zijn bijvoorbeeld ook wapens waarmee je alleen projectielen kunt terugkaatsen). Er zijn achievements, er zijn power-up-blokken om voorafgaand aan de strijd in een rooster te passen. De multiplayerstanden zijn spellen op zich, waarin je bijvoorbeeld met teams tegen elkaar strijdt en de 'engel' van de tegenstander probeert te killen. De besturing is lastig, maar zit vol nuances en diepgang. Je kunt maandenlang oefenen en nog steeds beter worden.
Tenminste, zo meen ik dat te zien, want voor mij is het allemaal iets te diep, complex en veeleisend, en ik heb gewoon geen zin om zolang te zwoegen op een portable systeem. Ik vraag me sowieso af of een dergelijk intensief spel wel zo geschikt is voor een portable systeem.

Standaard

Kid Icarus: Uprising wordt geleverd inclusief een standaard voor de 3DS; daar kun je het systeem op zetten, zodat je het niet hoeft te dragen, en je vingers dus iets meer ruimte krijgen om stylus, stick en schouderknoppen tegelijk te bedienen. De standaard helpt ook om je 3DS tijdens de intense actie stil te houden, zodat het 3D-effect niet steeds verdwijnt.
Als je er goed voor zit en de trein waarin je zit te spelen niet teveel wiebelt, zie je in Kid Icarus de mooiste graphics die je op je 3DS hebt gezien, inclusief zeer overtuigend gebruik van het 3D-effect.
Ik betwijfel of je de constant doorratelende, met melige humor doorspekte gesprekken tussen Pit en andere spelpersonages net zo weet te waarderen, maar ze zijn wel exemplarisch voor de torenhoge productiewaarden van het spel, met een merkwaardig soort overvloedigheid aan content en een sfeertje dat voor de verandering eens géén herinneringen aan andere games oproept.
Kid Icarus Uprising is écht een uniek spel geworden.

O JEE, DE EGG PLANT WIZZARD

Wanneer je het originele Kid Icarus hebt gespeeld, bewaar je ongetwijfeld slechte herinneringen aan de Egg Plant Wizzard. Deze gooide namelijk regelmatig een aubergine op je kop, een vloek waar je alleen in het soms zeer moeilijk bereikbare hospital van verlost kon worden.
Net als alle andere vijanden uit het origineel keert de Egg Plant Wizzard terug in Uprising, maar gelukkig wordt dit keer zijn auberginevloek na een paar tellen automatisch door Palutena opgeheven. Er zit dus geen hospital in Uprising, al maakt Pit er wel een flauw grapje over ('het hospital is naar mij genoemd omdat ik er zoveel kwam, wist je dat? Daarom heet het hos-PIT-al', hahahahaaaa).

Pijn

Videogames kunnen van alles zijn, en dat geldt zeker voor een game als Kid Icarus: Uprising.
Het is een technisch hoogstandje, dat staat buiten kijf.
Als verhandelbaar product lijkt de waarde me nihil.
Niemand kent de naam nog, de game is moeilijk in een bekend genre te passen, de aard van het spel vloekt met het personage op de hoes, en dat bijgeleverde standaardje werkt eerder afschrikwekkend dan aanmoedigend, vrees ik.
Toch, als artistieke expressie van een enkele man, die heerlijk eigenwijs tegen de commerciële stroom ingaat om precies dat spel te maken wat hij voor ogen heeft, is dit een schoolvoorbeeld van hoe het eigenlijk zou moeten.
De entertainmentwaarde van dit spel is het moeilijkst op waarde te schatten. Kid Icarus: Uprising zit vol vermakelijke vondsten, maar daar heb ik wegens mijn geworstel met de besturing weinig van kunnen genieten.
Als toegewijde fan van videogames doet het me oprecht pijn geen hoger cijfer aan dit ongemakkelijke meesterwerk te kunnen geven. ✪

SCORE 68

Kid Icarus: Uprising stelt creativiteit boven conventies en levert volop hoogkwalitatieve content, waarvoor het alle lof verdient. De aparte besturing maakte het voor mij helaas erg lastig om van al het moois te genieten.

JURJEN

De singleplayer houdt je wel acht uur zoet, en de multiplayer is ook niet mis.

15 UREN

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
PROJECT SORA / NINTENDO
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

YAKUZA DEAD SOULS

In bijna iedere spel strompelen tegenwoordig zombies rond. Nu zelfs de Japanse onderwereldgame van SEGA zich inlaat met zuchtende ondoden, vraagt Jan zich hardop af of de zombie-verering niet te ver is doorgeschoten.

Wat is nou eigenlijk de reden dat gamedevelopers in zoveel games zombies stoppen? Hebben ontwikkelaars geen originele ideeën meer? Wil iedereen meeliften op de zombie-hype?
Volgens mij hebben we de beste zombiegames met Dead Rising en Left 4 Dead wel zo'n beetje gehad en voegt de aanwezigheid van al die ondoden in latere games maar bar weinig toe. Left 4 Dead introduceerde snelle, rennende zombies en ijzingwekkende bosses, Dead Rising creëerde complete chaos en zwarte humor door je werkelijk ieder voorwerp als wapen te laten gebruiken.

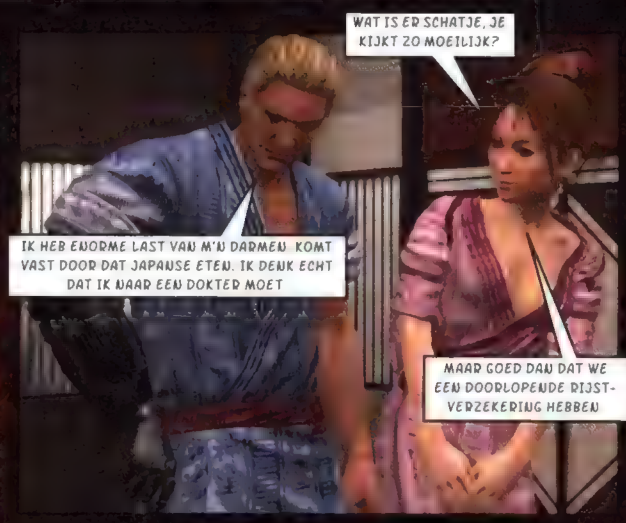
Daarna sloeg men een beetje door met al die zombiemodes. Dead Rising 2 was al niet leuk meer, en nu is ook Yakuza geïnfecteerd met het zombievirus. Letterlijk!

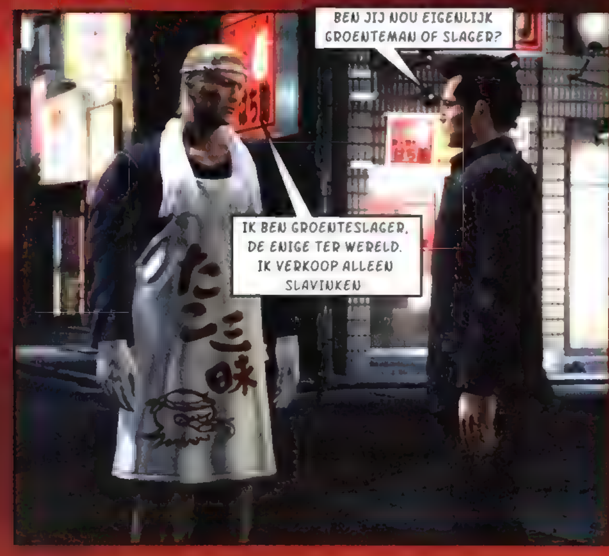
Geen ziel

Eigenlijk had Samuel deze game moeten bespreken maar de man loopt er momenteel zelf bij als een zombie. Hij is zo druk bezig met een musical (iets met boten en meisjes) en het afpalen van de vrouwelijke cast aldaar, dat hij overdag niet aanspreekbaar is.
Het is maar goed ook, want Samuel zou als Yakuza-purist weinig ophebben met de aanpak van Dead Souls. Weliswaar maken bekende personages uit de serie hun opwachting en zijn er in de stad nog steeds tal van zijopdrachten en minigames te doen, maar met de ziel van de Yakuza-franchise heeft deze game weinig meer te maken.

Shooter

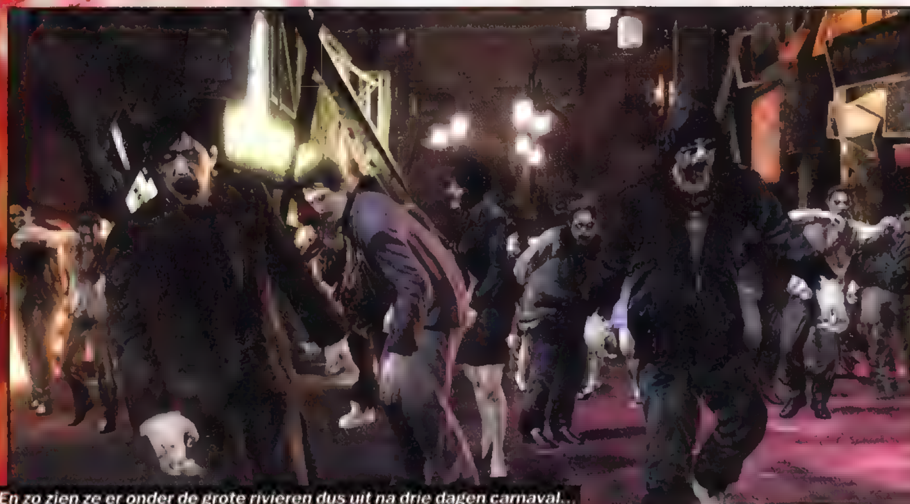
Opnieuw reis je af naar Tokio, en wel de fictieve wijk Kamurocho. Die lijkt overigens verdacht veel op de wijk uit Yakuza 4. Sterker, ik heb het idee dat art en design grotendeels een op een zijn overgenomen. Lekker makkelijk, en het geeft wel aan dat Dead Souls eigenlijk niet te beschouwen is als een volwaardig deel in de serie.
Een belangrijke pijler van Yakuza was altijd de brute hand to hand combat waarbij je kon trappen en slaan als een volleerd martial artist. Ik had me er misschien nog wel in kunnen vinden als ik deze keer hordes zombies op deze manier flinke pakken slaag had kunnen verkopen, maar in plaats daarvan is Dead Souls een third-person shooter geworden, en dan ook nog eens een shooter voor mensen die slecht zijn in shooters!
Je mikt met de linker analoge stick maar je mag dat alleen doen als je stilstaat! WTF? Beter is het om als een dolle rond te gaan rennen, links en rechts weg te duiken en volledig te vertrouwen op de auto-





THE LAST OF US IS GEEN ZOMBIEGAME !

The Last of Us, de nieuwe game van Naughty Dog, wordt door sommigen nog steeds getypeerd als 'die zombiegame van de makers van Uncharted'. Dat is dus complete onzin. Ja, er lopen geïnfecteerde freaks rond met paddenstoelenkoppen, maar het merendeel van de vijanden die je tegenkomt, zijn menselijke overlevenden. The Last of Us wordt dus meer The Road dan Resident Evil. En dat lijkt mij alleen maar goed.


En zo zien ze er onder de grote rivieren dus uit na drie dagen carnaval...

aim. Dat werkt dan wel weer goed, maar heeft natuurlijk geen reethaar te maken met verfijnde third-person shooter gameplay.

Overdaad

Nadat we hoorden dat Samuel geen tijd had, was eigenlijk Wouter aan de beurt, maar de man kreeg de PS3-debug niet opgestart. Niet zo vreemd als je ziet hoe Wouter er doorgaans bijloopt. Zwarte, ietwat mufruikende kleding, reactiesnelheid van een Panda in winterslaap, voor zich uit starend met een blik op oneindig, onverstaanbaar mompelend... als je niet beter weet, zou je denken dat hij hersendood is. Maar goed, dat is wel de reden dat hij hier te boek staat als zombie-expert. Ik weet echter zeker dat ook Wouter weinig op heeft met de zombies in Dead Souls.

"Een vreemd en niet zo geslaagd tussendoortje."

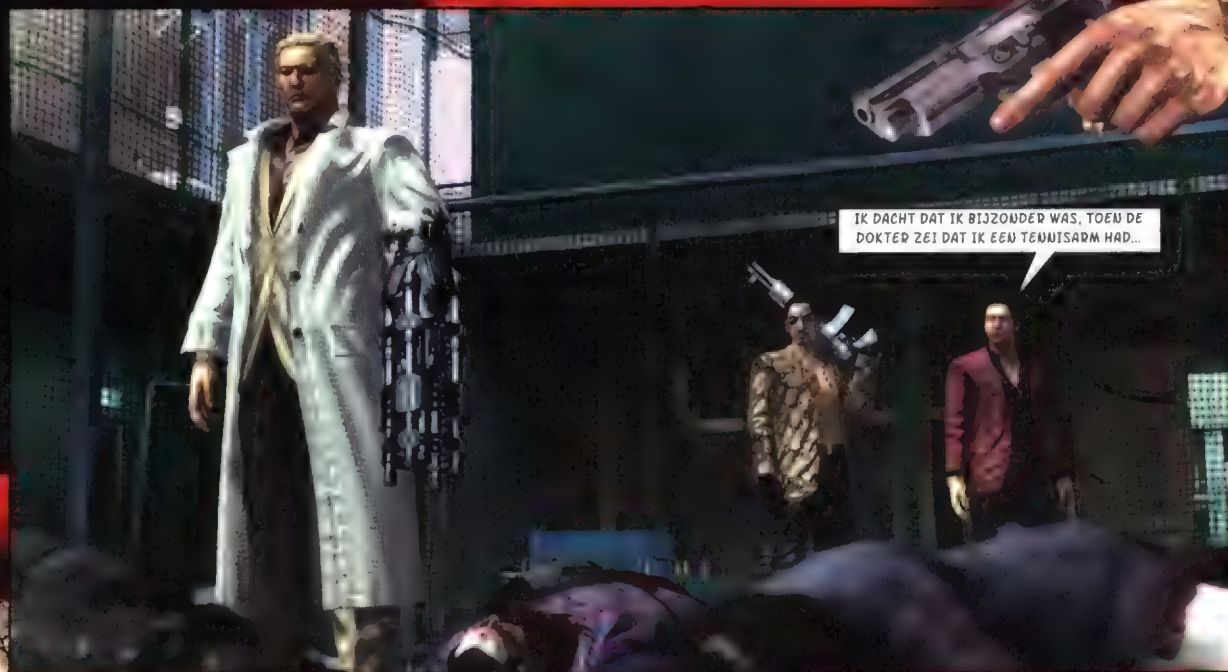
Het had allemaal nog best spannend kunnen zijn, als de game wat meer richting survival horror was gegaan. De Zombies in Dead Souls zijn echter verre van angstinboezemend, en je komt ze zo vaak tegen dat je er op 't laatst helemaal niet meer van schrikt. Achter iedere hoek kom je ze tegen en op elk moment komen ze vanuit het plafond naar beneden vallen. De eerste keer slaakte ik nog een kreetje, de tweede keer was ik voorbereid, de derde keer was het gewoon niet eng meer.

Vier verhaallijnen

Is Yakuza: Dead Souls dan helemaal kut? Nee, dat ook weer niet. Het is best vermakelijk om met een vrijwel oneindige hoeveelheid munitie en wapens, hordes hongerige zombies in de straten van Tokio af te knallen, maar de eerlijkheid gebiedt te zeggen dat dit in andere games veel beter kan. Bovendien is de gameplay te repetitief en gaat dan ook op den duur vervelen. Het is dan wel weer aardig om met vier totaal verschillende personages ieder hun eigen verhaallijn te doorlopen, al komen de basics dan weer op hetzelfde neer. Naast Kazuma Kiryu en Aki-yama mag je aan de slag met Goro Majima en Ryuji Goda. Die laatste heeft een kanon in plaats van een arm aan zijn lijf hangen. En tja, dat is natuurlijk altijd een plusje!

weetje • weetje

Kun je nog steeds geen genoeg krijgen van al die zombies? Binnenkort mag je ze afslachten met een kettingzaag als rondborstige cheerleader in Lollipop Chainsaw!



SCORE 65

Yakuza: Dead Souls heeft weinig meer te maken met datgene wat de Yakuza-serie nu juist zo uniek en speciaal maakte. Een vreemd en niet zo geslaagd tussendoortje, meer kan ik er helaas niet van maken.

JAN

Je zult tussen de twaalf en zestien uur bezig zijn met de hoofdverhaallijn, zijmissies niet meegerekend.

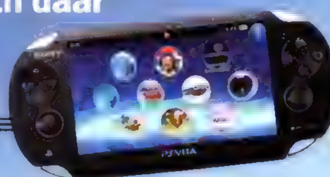
14 UREN

BASICS

ZOMBIE SHOOTER
AMUSEMENT VISION / SEGA
AANTAL SPELERS: 1
OUT NOW

PS VITA THIRD-PARTY GAMES

In de PS Vita special van vorige maand bespraken we voornamelijk games van Sony, simpelweg omdat die toen als enige beschikbaar waren. Inmiddels hebben met name Jan en Maarten veel meer Vita-games gespeeld. En daar zaten gelukkig meerdere pareltjes tussen.



FIFA FOOTBALL

SCORE: 90 | 1-8 SPELERS | EA

FIFA op de Vita levert bijna dezelfde ervaring als z'n broertje FIFA 12 op consoles en PC. Dezelfde competities, online mogelijkheden, het ontwikkelen van een virtual Pro en supergelikte graphics. Het is genieten geblazen!
Het ontbreken van de triggers op Sony's nieuwe handheld is eigenlijk het enige smetje. Daar krijg je echter wel iets briljants voor in de plaats. Het touchscreen op de achterzijde kun je namelijk gebruiken als vizier om mee op goal te schieten. Loop je alleen op de keeper af met je spits, en wil je in de rechter kruising schieten? Dan tik je het achterschermpje aan in de rechter bovenhoek: langer aanraken is harder schieten, te lang aanraken betekent een bal in de tribunes. Druk je de linkerbumper (geplaatst schot) er bij in, dan krijg je er nog een prachtige curve bij ook!
Wie vindt dat het zo een tikkie te makkelijk wordt om te scoren, kan die optie uitzetten. Zo gebruik ik bijvoorbeeld ook niet de optie om een diepteballetje te geven door over het voorste touchscreen te aaien.
Jammer aan deze versie is alleen dat het voetbalseizoen 2011-2012 alweer teneinde loopt, waardoor het voor veel FIFA-fans misschien voordeliger is om even te wachten op FIFA 13.

ARMY CORPS OF HELL

SCORE: 50 | 1-8 SPELERS | ENTERPHERE / SQUARE ENIX

Pikmin en Overlord zijn de titels waar je direct aan moet denken tijdens het spelen van Army Corps of Hell, al moeten we daar gelijk bij vermelden dat die vergelijking in kwalitatief opzicht absoluut niet opgaat.
Het idee om horden slaafjes aan te sturen, staat ook hier aan de basis en is zeker de eerste paar missies erg vermakelijk. Als demonische Lord moet je jouw plaats op de troon in de Hel heroveren en dat doe je met grote hoeveelheden goblins die jou braaf volgen.
Speren gooiende goblins, toverende goblins, kamikaze-goblins die je bovenop de lijven van monsters smijt... jij bent de baas en je kiest hoe je welke groep inzet. Zo win je eiland na eiland terug en doe je, afgezien van de level bosses, level na level min of meer hetzelfde.
De game heeft nagenoeg geen verhaal, kent graphics van PSP-niveau en simpele controls. De enige unieke PS Vita-feature - trommel op het rearpad voor health - voelt erg geforceerd aan.
Jammer dat dit leuke spelidee zo matig is uitgewerkt waardoor er uiteindelijk slechts saaie, repetitieve gameplay overblijft.

SHINOBIDO 2: REVENGE OF ZEN

SCORE: 65 | 1 SPELER | ACQUIRE / NAMCO BANDAI

Ken je de Tenchu-games nog? Die Ninja-stealth-serie waarvan je bij elk deel hoopte dat het 't weer eens het niveau van het eerste deel zou benaderen?
Shinobido is een spirituele opvolger. Het is geen topper maar een best wel vermakelijke Vita-game die je een paar keer achter elkaar je handheld laat opladen omdat je door wil blijven spelen. En dat terwijl de game behoorlijk onafgewerkt is en de actie nogal 'cluncky'.
Als conservatieve stealthgame doet ie echter verder niet zo heel veel fout, maar dat betekent tegelijkertijd dat je tegen de nodige trial & error moet kunnen, frustrerende boss battles voor je kiezen krijgt en er van moet houden om een game te spelen die eigenlijk alleen goed uit de verf komt als je echt muisstil te werk gaat en alleen maar sneaky kills maakt.
Bespeur je in deze review een hoog 'met-de-mantel-der-liefde-bedekken'-gehalte? Dan klopt dat...

LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY

Lumines was een van dé launchgames voor de PSP, alweer zeven jaar geleden. De even simpele als verslavende, uuuh…eigenlijk toch niet zo simpele want steeds lastiger wordende puzzelgame, was een prachtige samensmelting van muziek, graphics en blok-drop puzzelen waarbij het overall design het spel een psychedelische vibe meegaf.

Zeven jaar en vele versies (XBLA, PSN, PS2, PC) later, heeft de game nog niets aan kracht ingeboet. Natuurlijk, Lumines blijft een smaakding, maar als je er in 2005 als een blok voor gevallen bent (pun intended) zul je op de Vita deze oude liefde graag opnieuw in je armen sluiten.

De enige echte vernieuwing (afgezien van de funky speelvelden, te verdienen XP en de hypnotiserende soundtrack) vind je in de Shuffle Block die twee gezichten heeft. Alle blokjes die het aanraakt, schudt het door elkaar, en dat betekent dat van de door jou perfect opgezette blokjes (klaar voor een grote ontploffing) een zooitje wordt gemaakt. Anderzijds: raakt het scherm bijna vol, dan kan een Shuffle Block je redding zijn. Ook leuk is de mogelijkheid om met je scores te pronken via de social media-functies van je Vita.

SCORE: 88 | SPELERS | UBISOFT

TOUCH MY KATAMARI

Afgezien van een perfecte openingszin om gamende chicks mee te scoren: 'Do you want to touch my Katamari?', biedt de PS Vita-versie van een van de leukste en meest bijzondere franchises van de afgelopen jaren weinig nieuws onder de zon.

Het principe blijft dus hetzelfde maar het is allemaal nog steeds erg vermakelijk. Rol een kleefbal (je Katamari) door verschillende levels waarbij alles onderweg aan je bal blijft pakken. Dat begint met blikjes en propjes maar gaat al snel verder met auto's, koeien en flatgebouwen.

Leuk is dat je je Katamari horizontaal en verticaal uit elkaar kan (t)rekken door de touch pads te gebruiken. Zo kun je specifieker objecten aan elkaar plakken of langs smalle doorgangetjes rollen. Desgewenst kun je met je vettige vingertjes de Katamari aansturen, maar de twee analoge sticks werken veel preciezer dus why bother?

Minpunt is echter dat de eindcredits bij deze versie wel erg snel voorbij rollen en de serie inhoudelijk stilstaat.

Touch My Katamari is nog steeds een vermakelijk game, maar het is de hoogste tijd voor de broodnodige vernieuwing, oh beste King of All Cosmos!

SCORE: 70 | 1 SPELER | NAMCO BANDAI

WEET JE DAT GAMEN OP DE VITA HEEL GEZOND IS? SCOOR DAAROM ELKE DAG EEN PORTIE PS-VITADAY!

RAYMAN ORIGINS

Het Vita-spel dat momenteel de hoogste scores krijgt, is niet Uncharted: Golden Abyss maar Rayman Origins.

Sneeuwde de game najaar 2011 op consoles een beetje onder te midden van al die Triple A titels, nu behoort de game absoluut tot een van de toppers binnen de PS Vita line-up.

Het is simpelweg een van de mooiste en leukste 2D sidescrolling platformgames ooit gemaakt, en Rayman en zijn whacky vrienden voelen zich als een vis in het water op de nieuwe handheld van Sony. De complete campagne, inclusief de prachtige, handgetekende graphics is vrijwel compleet overgezet. De volle kleuren, de grappige animaties, de idiote wezens, de muziek… het is allemaal aanwezig in deze perfecte titel die je van begin tot eind met een grote grijns zult spelen.

Het enige dat mist is de Co-op mode (nieuw is wel een Ghost mode) maar voor de rest is dit een groot meesterwerk in het klein, en vermoedelijk de beste PS Vita-game van dit moment.

SCORE: 90 | SPELER | UBISOFT

GOLD AWARD

MARIO PARTY 9

REVIEW Wii

Het is een paar jaar stil geweest, maar we hebben er weer eentje ontvangen: een Mario Party. Deel 9, dit keer. Dus voor de negende keer gaat Jurjen een review over Mario Party schrijven. En hij kijkt er niet erg blij bij.

Sinds deel drie begin ik mijn Mario Party-review meestal met geklaag over de uitmelkpraktijken van Nintendo. Dat wil ik dit keer achterwege laten. Uitmelken is tegenwoordig gemeengoed geworden, en dus moeilijk een specifiek bedrijf aan te rekenen.
Bovendien is Mario Party 9 door een andere ontwikkelaar gemaakt (al is een deel van het Mario Party-team meeverhuisd van Hudson naar de nieuwe ontwikkelaar Nd Cube) met de belofte het concept eens stevig op de schop te nemen.
Ik begon in elk geval aan Mario Party 9 met goede hoop op iets nieuws en verfrissends.

JURJENS DROOMPARTY

[illegible]

Hetzelfde schuitje

De belangrijkste vernieuwing is dat je dit keer geen munten en sterren maar ministerren moet verzamelen. Nee, dat slaat nergens op, dat maakt geen reet uit natuurlijk. Nog een keer.

De belangrijkste vernieuwing is dat je dit keer niet individueel over het spelbord hopt, maar met z'n allen in hetzelfde schuitje zit. Ja, dat lijkt er meer op.

(Door Stef15) Mario gaat ook mee in het hele gangster gebeuren met de nieuwe low-rider versie van de Wild Wing.

"Erg vrolijk ben ik van deze party niet geworden."

Je zit met vier spelers tegelijk in een voertuig, bijvoorbeeld een auto of robotwalker. De speler die aan de beurt is, wordt de captain genoemd. De captain gooit vijf, dus gaat de auto met alle vier spelers erin vijf plaatsen vooruit. Bij een splitsing mag de captain kiezen welke weg de auto inslaat. Als de captain op een trosje ministerren landt, gaat alleen zijn score omhoog. En als zijn beurt voorbij is, wordt de volgende speler de captain.

(Door La Marree Noire) Er zijn nog altijd veel mensen tegen de jaarlijkse bowlingwedstrijden bij Kasteel Columbine.

Zure bekken

Aanvankelijk leek het me een goede vernieuwing die wellicht zou zorgen voor wat meer betrokkenheid bij de stappen van de andere spelers, maar na een paar potjes moest ik die mening herzien.

Bij bordspellen als Ganzenbord, Mens-erger-je-niet en Mario Party, vind ik het juist leuk om te racen. Om zo snel mogelijk bij de finish of sterren te komen, om tegenstanders voorbij te streven en te lachen om de zure bekken die ze daarbij trekken. Maar in Mario Party 9 kun je dat allemaal wel vergeten.

Natuurlijk kun je je tegenstanders nog steeds met je score voorbij streven, maar dat maakt die vierpersoonsauto nog niet tot een goed idee. Tenminste, niet in mijn beleving.

Prima

Voor alle duidelijkheid: reken maar dat ik Mario Party 9 veel met vrienden en familie ga spelen. Het is een prima Mario Party. De minigames zijn (boven) gemiddeld leuk, en er zijn dit keer ook veel eindbaasgevechten die directe actie of slimme keuzes vereisen. Doordat het spel je wat vaker speciale dobbelstenen gunt, kun je het tempo waarin jullie voertuig beweegt tactisch beïnvloeden, en ook qua beeld en geluid is alles dik in orde.
Toch wijkt de flow van het spel maar weinig af van die van de voorgangers, en ben ik niet zo te spreken over de voornaamste vernieuwing. Je zou kunnen zeggen: elke vernieuwing is een goede vernieuwing, maar dat vind ik te gemakkelijk geredeneerd.
Het mag misschien geen uitmelken heten, maar erg vrolijk ben ik van deze party niet geworden.

(Door Wezzz) De winnaar kreeg een luxe diner met Martine Bijl en een stamppotje van Hak.

SCORE 64

Mario Party 9 is een prima Mario Party, inclusief leuke minigames, een paar aardige vernieuwingen, en het wat minder sterke idee om alle spelers in hetzelfde schuitje te plaatsen. De boel is echter niet op de schop genomen, zoals beloofd.

JURJEN

Potjes duren elk zo'n drie kwartier, met vrienden blijft het spel wel vijftig potjes lang leuk.

35 UREN

BASICS

PARTYGAME
ND CUBE / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

SSX

Is het vorige maand dan toch nog winter geworden. Op het moment dat SSX binnenkwam, sneeuwde het zelfs als een dwaas! Perfect moment dus om de man die het meest op een lang snowboard lijkt in het testhok te parkeren om zijn tricks te showen.

Veel moeilijker dan de half-pipe... de schoorsteen-pipe!

En op deze manier ga je dus de pipe uit.

SSX is nooit een realistische snowboardgame geweest; het spel stond bol van de arcade-actie, compleet met duizelingwekkende moves en bizarre tricks.
De beste SSX-game in dat opzicht is naar mijn mening nog steeds deel 3. SSX 3 had een soort van open landschap waar je doorheen kon raggen terwijl je de gekste dingen uithaalde op je board. Kers op de taart was de afdaling van de top naar het dal, waarbij je zelf de route kon bepalen en allerlei events mee kon pikken.

Overleven

Het was voor mij dan ook ietwat teleurstellend om te merken dat de nieuwe SSX weinig van deel 3 heeft overgenomen. Het is vrij rechttoe rechtaan allemaal. Je bezoekt wedstrijdjes, denk aan race, trick of survive, en die probeer je te winnen.
De Survive mode is daarbij letterlijk een kwestie van overleven. De ene keer race krijg je te maken met lawines (dat klinkt overigens spannender dan het is), of de afdaling wordt versperd door bomen of je glijdt de berg af op een ijsvlakte. Donder je het ravijn in of loop je te veel schade op door allerlei botsingen, dan leg je uiteindelijk het loodje.

> "SSX moet niet gaan om overleven of zweven."

Persoonlijk begrijp ik dat hele overlevingsaspect niet helemaal, want in mijn ogen heeft deze serie dat niet nodig. SSX draaide altijd om jouw skills om de ideale route te zoeken en tegelijkertijd de beste en mooiste tricks uit je controller te toveren. Je board over een glibberig parkoers netjes op de baan houden, is toch heel wat anders.

Zweven

Andere nieuwe dingetjes in SSX zijn de extra items waarmee je je vaardigheden vergroot, zoals een pikhouweel, wingsuit of een hoofdlamp. De wingsuit zorgt ervoor dat je korte tijd kunt zweven, terwijl je met een hoofdlamp meer ziet wanneer je in het donker aan het boarden bent.
Ook deze nieuwe extra's dragen ertoe bij dat het originele concept van SSX deels wordt verlaten, en daar baal ik toch een beetje van. SSX moet niet gaan om overleven of zweven maar, sorry dat ik mezelf herhaal, om wie de vetste tricks kan maken!
Door al die randzaken mis ik een beetje het ouderwetse SSX-gevoel. Ik wil onder begeleiding van vette beats aan de slag met maffe personages, en niet semi-serieus met snowboarden bezig zijn.
Ik zal SSX zeker nog wel spelen, maar niet meer met het overdonderende plezier van vroeger.

Lawiniewegis is gezien.

PS3 | XBOX 360 | REVIEW

RIDERSNET

Net als een aantal andere EA-games maakt SSX gebruik van een overkoepelend systeem waarmee je kunt zien wat je vrienden doen. Ridersnet zorgt ervoor dat je op de hoogte wordt gehouden wanneer vrienden jouw tijd verbeterd hebben of je trickscore hebben vermorzeld, en dat draagt zeker bij aan het competitieve sfeertje rond deze game.
Je kunt overigens wel via een ietwat vreemde omweg met je vrienden boarden, doormiddel van het opzetten van een custom global event dat alleen toegankelijk is voor vrienden.

SCORE 78

SSX mist een beetje de vibe van de oude SSX-games, en dan met name deel 3. Het blijft een game die je met plezier zult spelen maar bij mij was die gelukzalige grijns niet meer zo hardnekkig aanwezig als tijdens de vorige edities.

JEROEN

Als je er alles uithaalt wat er in zit, kun je hier best wat weekjes van genieten.

24+ UREN

BASICS
SNOWBOARDGAME
EA
1-4 SPELERS
OUT NOW

Ook

IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit ruimte genoeg om álle nieuwe spellen te behandelen. Daarom vanaf deze maand een korte impressie van games die 'ook in de winkels' liggen maar in de PU niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Jurjen en Jan.

1 NEVERDEAD

PS3 | XBOX 360

Toen Jeroen hoorde over een game met een hoofdpersoon die niet kon sterven en wiens ledematen weer aangroeien wanneer hij ze verloren heeft, was hij meteen vol aandacht. Hij verwachtte stiekem zelfs iets geniaals...

Een hoofdpersoon die niet dood kan gaan, dat druist in tegen alle wetten der videogames. Ik was dan ook enorm benieuwd hoe men dit gegeven zou uitwerken en tegelijkertijd de spanning in de game zou weten vast te houden.
Het werd een grote teleurstelling. Het idee van een onsterfelijke dude met schietijzers en een gigantisch zwaard is weliswaar geniaal, maar dat moet dan natuurlijk wel op zo'n manier worden uitgewerkt dat het geheel nog een beetje speelbaar is.
In Neverdead is het niet minder dan tergend om met je hoofdpersoon door de levels te slenteren. Het begint nog leuk wanneer je zijn hoofd door een basket gooit, het weer terug naar zijn lichaam rolt waarna het lichaamsdeel weer aan zijn romp komt vast te zitten; maar het schieten, vechten en dergelijke lijken helemaal nergens op. Neverdead komt nergens boven B-film niveau uit.

JEROEN — SCORE 60

Het had zo mooi kunnen zijn, maar Neverdead is een derderangs game geworden met slecht uitgevoerde gameplay. Van mij krijgt ie nog een magere voldoende vanwege de originele insteek, maar laat je daardoor niet verleiden; het blijft zonde van je Euro's.

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP 2

3DS

In Amerika zijn ze stikjaloers: zij krijgen niets, en bij ons wordt de ene na de andere toffe action RPG van de Japanse tekenfilmserie One Piece gelanceerd. Helaas lijkt het alsof niemand in Europa op deze spellen zit te wachten. Behalve Jurjen dan.

Deze port van een nauwelijks opgemerkte Wii-release levert meer dan je zou verwachten. Zoals grote avontuurlijke werelden met honderden voorwerpen om te verzamelen. Die voorwerpen kun je combineren voor de fabricage van gereedschappen om te gebruiken met negen maffe, sterk gevarieerde personages waar je op elk moment tussen kunt wisselen.
Het knokt lekker weg met de uitrekbare Luffy, het rendiertje Chopper en de andere zeeschuimers. Ook qua uren speelplezier stelt dit spel niet teleur: hier ben je voor je het weet wel vijftig uur mee zoet.
Jammer dat je een flink deel van die tijd noodgedwongen steekt in het radeloos zoeken en grinden om bepaalde essentiële voorwerpen te vinden.
Maar uiteindelijk is dit - wederom met weinig bombarie gelanceerde - avontuur toch ook voor niet-fans van de tekenfilmserie de moeite waard.

Het verbaast me werkelijk dat de One Piece-avonturen in Europa nauwelijks worden opgepikt en vaak met onvoldoendes worden beoordeeld. Het zal wel aan mij liggen, maar los van een paar saaie en frustrerende stukken heb ik hier toch weer een fijne tijd mee beleefd.

SCORE 64 — JURJEN

XBOX 360 | PS3

SILENT HILL HD COLLECTION 3

Nog meer dan Resident Evil, is Silent Hill een van de oermoeders van het survival horror-genre. Met deze HD Collection haal je volgens Jan de twee beste, engste en gruwelijkste delen in huis.

Er wordt in mijn ogen wat al te makkelijk omgegaan met de HD-heruitgaven van games, maar als je Silent Hill 2 en Silent Hill 3 gemist hebt, is dit een uitgelezen moment om twee van de engste en gruwelijkste horrorgames aller tijden te scoren.
Beide games kennen een grafische 720p update alsmede Trophies respectievelijk Achievements. Daarnaast werd een, voor dit soort heruitgaven ingrijpende verandering doorgevoerd: de voice-acting werd helemaal opnieuw gedaan.
Voor de rest blijft de combinatie van psychologische horror en walgelijke, misselijkmakende wezens de grote kracht van Silent Hill. Deel 2 is zonder twijfel de beste van de twee, maar ook Silent Hill 3 is creepy en naargeestig als de hel.
De ietwat clunky cameravoering en besturing neem je hierbij graag voor lief. Sterker, het hoort bijna een beetje bij de paniekmomenten die beide games volop kennen.

Ondanks dat beide verhaallijnen nog diep in mijn geheugen gegrift stonden, heb ik wederom hardop om mijn mamma geschreeuwd tijdens het spelen. Twee klassiekers in het genre die je niet mag missen.

SCORE 80

JAN

XBOX 360 | PS3

4 METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

HOOGSTE SCORE

Jeroen heeft nooit onder stoelen of banken gestoken dat hij een enorme fan is van de Metal Gear Solid-serie. Hij was dan ook bijzonder blij toen eindelijk de HD-collectie in de brievenbus viel. Hoe heeft good old Snake de tijd doorstaan?

De HD-collectie van Metal Gear Solid was aanvankelijk een klein beetje een teleurstelling aangezien ik gehoopt had dat Konami ook de gehele versie van MGS3: Snake Eater Subsistence en MGS2 Substance op de disc zou hebben gestopt. Dus inclusief gekke dingen als skateboarden en apen vangen. Helaas heeft men dat niet gedaan en gaat het om HD-uitgaven van MGS3, MGS2 en Peace Walker.
Toch was ik snel over mijn teleurstelling heen, want genoemde games zien er na hun make-over weer erg goed uit en spelen (na enige gewenning) weer heerlijk, én je kunt nu Trophies/Achievements binnenhalen!
Wie alleen MGS4 gespeeld heeft, krijgt nu een uitgelezen kans diens klassieke voorgangers te checken, maar de grafische update maakt het ook voor de fans weer genieten, en dat geldt zeker voor het herspelen van deel 3; in mijn ogen de beste Metal Gear ooit!

GOLD AWARD

SCORE 90

Maar liefst drie verschillende Metal Gear Solid avonturen (vijf als je de MSX-versies ook meetelt) voor een lagere prijs dan één volwaardige game! Zeker als je nog niet alle delen kent, mag je dit niet missen!

JEROEN

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

THE LOST CITY

SCORE ★★★★★ — 1 SPELER

€ 1,59

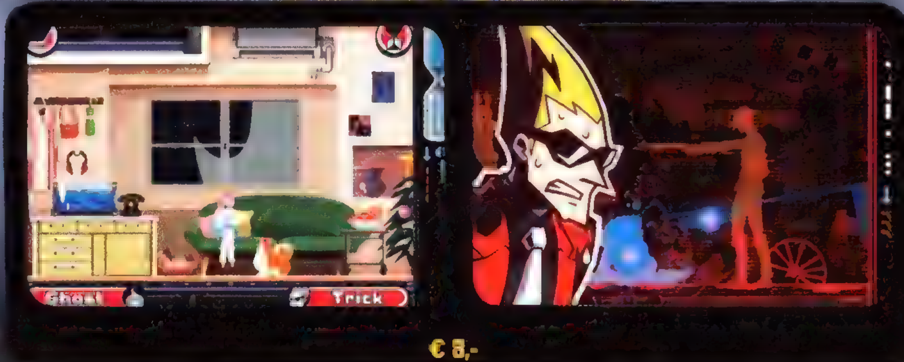
Myst was een avonturenspel uit 1993 met mooie plaatjes waar je op moest klikken om moeilijke puzzels te kraken. The Lost City is net zoiets, maar dan met mooiere plaatjes en makkelijkere puzzels.

Dat laatste is een goede keuze geweest, want de ongeduldige mobile gamer van tegenwoordig heeft geen zin meer om twee uur vast te zitten, die wil lekker vlot verder.

En dat gaat lukken omdat de puzzels in The Lost City logisch zijn. Je verandert bijvoorbeeld het seizoen naar de winter en gebruikt de hamer op de bevroren waterval om verder te komen. En dan denk je: damn, wat is dit goed!

iOS

GHOST TRICK



SCORE ★★★★★ — 1 SPELER

€ 5,-

Een iPad is geen DS. Dat kun je niet alleen zien, maar de typische gebruikers van beide apparaten verlangen ook verschillende dingen van hun games.

Even kort door de bocht is dat voor de iOS-gamer: lage drempel, hoog tempo, instant snaaien, en dus zal het veelgeprezen DS-avontuur Ghost Trick niet aan elke iOS-gamer besteed zijn.

De drempel is met een stugge tutorial en enorme lappen tekst erg hoog en het tempo ligt laag, waardoor het wel even duurt voordat je het verfijnde recept achter dit spel waardeert. Maar gewoon even doorbijten, en dan zul je iets proeven dat de kleffe smaak van de gemiddelde snaaigame ver overstijgt.

iOS

AWESOME LAND

SCORE ★★★ — 1 SPELER

€ 0,79

Mario draagt een leren jack. Hij pakt geen paddenstoelen maar stukken vlees. Hij laat boeren. Op de achtergrond klinkt rockmuziek.

Nee, Awesome Land is niet het gevolg van Miyamoto's midlifecrisis; het is een onofficieel, nogal puberaal eerbetoon aan Mario's oude platformers.

Het ontbreekt aan wat essentiële onderdelen, zoals power-ups (dat vlees voegt alleen een hitpoint toe) en het spel is soms oneerlijk moeilijk. Daarentegen biedt het de doorgewinterde Mario-speler wel wat geinige verrassingen. Mario die op roze aliens springt en in het kasteel een motor vindt, dat wil je toch meemaken? Niet awesome maar toch best aardig.

iOS

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

€ 3,99

SCORE

1-2 SPELERS

C&C: Red Alert is al een tijdje uit voor Apple's tablet, maar zeker de moeite waard om nog even in het zonnetje te zetten.
Toch had EA er meer uit kunnen halen, want in basis blijft het een veredelde upgrade van de iPhone-versie. Anderzijds zijn er inmiddels wel de nodige (gratis) updates bijgekomen waardoor je meer maps tot je beschikking hebt.
Grootste misser is toch wel de onmogelijkheid om overal waar je maar wilt tegen een andere speler je tanks te laten knallen. Ook jammer: geen resource management.
Daartegenover staan kleurrijke graphics, de bekende C&C-vibe, prima besturing en drie campagnes die zeker goed zijn voor minimaal acht uur singleplayer gameplay.

iPAD

PUDDLE

€ 10,-

SCORE

1 SPELER

Begonnen als studentenproject is Puddle anderhalf jaar later een 'echte' game, maar tien euro is best prijzig voor een behendigheidsspelletje waarbij je een plasje water van A naar B dient te loodsen. De besturing gaat echter heerlijk, slechts twee knoppen heb je nodig waarmee je het scherm kantelt. Het doet erg denken aan LocoRoco.
Onderweg zijn er gaten, scherpe hoeken, dunne buizen, warme oppervlakten, branders, bewegende voorwerpen en andere obstakels en uitdagingen.
Opvallend: Puddle is al vanaf level 1 bijzonder lastig. Verlies je onderweg te veel water, dan moet je onverbiddelijk weer van voor af aan beginnen.

PSN / XBLA

SHANK 2

€ 14.99 / 1200 MICROSOFT POINTS

SCORE

1-2 SPELERS

Actieheld Shank is terug en schiet, hakt, slaat en steekt er weer op los. Een dun verhaaltje dient als kapstok om Shank los te laten gaan in acht bizarre levels waarin je een veelvoud aan moves en wapens tot je beschikking krijgt.
De grafische stijl en animaties zijn top en het combatsysteem voelt nog strakker dan in deel 1. Je hebt bijna te veel moves om uit te kiezen waardoor je soms verward raakt in je eigen combo's.
Nieuw is een Survival mode waarin je samen met een andere speler golven vijanden af dient te maken, maar Shank 2 is toch op z'n best als 2D sidescrolling action platformer.

PSN / XBLA / PC

EUFLORIA

€ 3,99

SCORE

1 SPELER

Aan strategiespellen en meditatieve ambient-ervaringen geen gebrek op de iOS-systemen. Voor zover we weten is Eufloria (dat eerder al op PC en PS3 verscheen) de eerste app die beide stromingen combineert.
Je koloniseert planeten door er bomen op te planten, en laat zwermen zaadjes naar andere planeten zweven. Treffen ze daar vijanden, dan zullen ze die automatisch verslaan, mits ze sterk en talrijk genoeg zijn.
Het meditatieve zit 'm vooral in het trage tempo en de sfeer, maar inhoudelijk draait het dus gewoon weer keihard om het uitroeien van andersoortige volkeren. Wat de ambient-ervaring in elk geval langer dan gebruikelijk interessant houdt.

iOS

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 Hoe noemt Ed zijn jaarlijkse leesweekje?
- A) Leesvoer vreten
- B) Letters knallen
- C) Boeken beffen

2 Jurjen zette zijn meest journalistieke blik op en...
- A) Haalde zijn neus op
- B) Wreef langs zijn baardje
- C) Legde zijn geslachtsdeel op tafel

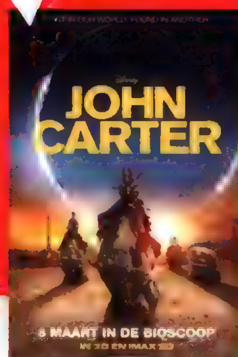
3 Poison uit Street Fighter heeft grote borsten, en wat nog meer?
- A) Lekkende tepels
- B) Een prettig karakter
- C) Een piemel

4 ShootMania is van de makers van?
- A) TrackMania
- B) WrestleMania
- C) GeMania

5 Wat bezocht Jan in Nürnberg?
- A) Die Süd Deutsche Schwansschmeiswoche
- B) Die Nürnberger kopulierfesten
- C) De Spielwarenmesse International Toy Fair

6 Welke typisch Poolse bezigheid leerde Ward onder de knie krijgen?
- A) Vodkadrinken
- B) Klussen
- C) Zakkenrollen

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat, en vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed? Dan maak je kans op:

2 vrijkaartjes voor de film John Carter

+ filmgoodies in de vorm van:
- Een thermoskan (die van kleur verandert)
- Een pet
- Een shirt
- Een notitieblok
- Een lamp

AAN HET SPIT

Omdat Nintendo's directeur Iwata van fans en pers steeds vaker te horen kreeg dat hij achter de feiten aanliep, is hij via de Japanse tak van de LOI begonnen aan een cursus Nieuwe Ontwikkelingen in Videogames. Dat zo'n cursus voor de vijftiger nog best pittig is, blijkt wel uit zijn eerste proefwerk dat we op slinkse wijze in handen kregen en voor de lezers van de PU hebben vertaald.

NAAM: Satoru Iwata
KLAS: 1a

CIJFER: 1,5

1: Noem drie veelgebruikte toepassingen van The Cloud?

Deze is een makkie! Wie bedenkt die vragen? Ik kan wel honderd toepassingen noemen. Maar vooruit, laat ik mij tot drie beperken: Mario kan over wolken lopen en springen, Lakitu gebruikt wolkjes als vervoermiddel en volgens mij is Cloud ook een figuurtje uit Final Fantasy.

EXTERN OPSLAAN, BESTANDEN DELEN, GAMEN ZONDER SPELCOMPUTER.

2: Welk spel is sinds december 2009 meer dan honderd miljoen keer verkocht in de Appstore?

Naar mijn weten worden bij Appie Heijn nauwelijks games verkocht, dus dit moet een strikvraag zijn. Onze games worden met name bij Bart Smit verkocht, maar nooit in zulke grote aantallen, en zeker niet sinds 2009. Als ik dan toch een antwoord moet geven, dan is dit 'iets met Mario'.

ANGRY BIRDS

3: Welke besturingsmethode is favoriet bij spelers van first-person shooters?

Ik twijfel sterk tussen touchscreen en motion controls. Natuurlijk zijn er ook nog steeds gamers die een ouderwetse besturing met knoppen wel fijn vinden. Daarom zorgen we op al onze systemen voor actieknoppen en een draaiknop. Recente berichten dat sommige spelers zelfs twee draaiknoppen prefereren, nemen we zeker serieus.

MOUSE/KEYBOARD OF DUAL ANALOG GAMEPAD: + 0,5 PUNT.

4: Noem enkele zaken die gamers belangrijk vinden bij hun online-ervaring.

Om te beginnen: friendcodes, natuurlijk! Zodat de kersenbomen in Animal Crossing niet worden gerooid door agressieve pedofielen. Daarnaast hebben online-gamers ook anonimiteit en beperkte opties hoog in het vaandel staan.

INSTANT TOEGANG, CHATMOGELIJKHEDEN, TAGS, LEADERBORDS, ACHIEVEMENTS.

5: Op wat voor manieren kunnen videogames en social media goed samengaan?

Nou ja, het zijn twee heel verschillende gebieden, natuurlijk. Dat gezegd hebbende, denk ik dat het Wii-prikbord en de Nintendo-brievenbus op de 3DS goede voorbeelden zijn van waar het zo'n beetje naartoe gaat met die sociale media.

AAAAAAAAARGH!

6: Op het doosje van elk spel dat voor een Nintendo-systeem verschijnt, staat een goudkleurig Seal of Quality. Wat betekent dit zegel?

A. Dit spel is van uiterst hoge kwaliteit
B. Getest op zeehonden
$\textcircled{C}$. Weet niet /geen mening — + 1 PUNT.

7: Waarvoor staat de afkorting DLC?

~~**A.** Dual Controls~~
B. Downloadable Content — B = CORRECT
C. Donkey Long Country

8: Hoeveel procent van de West-Europese gamers beschikt momenteel over minstens één hdtv?

~~**A.** 10 procent~~
B. 17 procent
C. 87 procent — C = CORRECT

9 Wat zijn indie developers?

A. Onafhankelijke ontwikkelaars met niet zelden een progressieve insteek — A = CORRECT
B. De makers van de Indiana Jones-games
~~**C.** In India gevestigde ontwikkelaars~~

10: Wat waren de drie best verkochte videogames van 2011?

A. Zumba Fitness, Just Dance 2, Just Dance 3
~~**B.** Mario Kart 7, Super Mario 3D Land, Pokémon Black/White~~
C. Modern Warfare 3, FIFA 12, Battlefield 3 — C = CORRECT

PU 221 LIGT OP 13 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

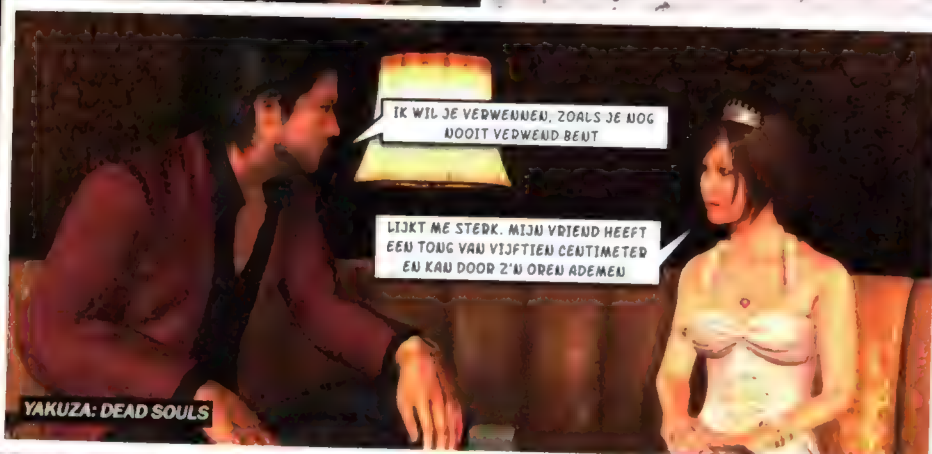
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- TICKETS NAAR SAN FRANCISCO LIGGEN KLAAR VOOR DE HEER JAN 'GOLDCARD' MEYROOS! IETS MET MICROSOFT GAMES.
- JURJEN IS TERUG VAN DIE SAAIE GAME DEVELOPERS CONFERENCE. WAAAT! ER WAREN ALLEMAAL FEESTEN MET CHEERLEADERS ENZO? NEE HOOR, NIET JALOERS.
- EEN REIS DOOR DE WOESTIJN. JEROEN GAAT GRAAG OP PAD.
- ALIENS EN VANCOUVER. DAT IS OP HET LIJF GESCHREVEN VAN WOUTER.
- ASSASSIN'S CREED III. DRIE KEER RADEN WIE ZICH ALS EERSTE AANMELDDE.
- SUPERHELDENGAMES ZIJN PER DEF VOOR WOUTER. MAAR ALS HIJ ZONODIG OP VAKANTIE MOET, DOET JEROEN HET GRAAG.
- NINJA GAIDEN 3 IS GEMÁÁKT VOOR ONZE KLEINE SPAANSE DRIFTKIKKER.
- MAX! PAYNE 3! MAX PAYNE 3! MAX PAYNE 3!
- JEROEN SPELEND OP DE 3DS? DAT MÓET IETS MET METAL GEAR ZIJN..

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

TEGENSTELLING VAN DE MAAND

Neverdead krijgt een 60, en die magere voldoende is eigenlijk alleen te danken aan het originele idee. Die game is dus ten dode opgeschreven.



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

TREND VAN DE MAAND

HD-collecties zijn de shit momenteel. Deze maand slingerde alleen Konami al twee opgepoetste collecties in de shops met Metal Gear Solid en Silent Hill. En je weet, zo'n trend lokt altijd weer een retro-stroming uit. Binnenkort verwachten we dan ook dat Konami opnieuw de kaasschaaf over beide series heen haalt, zodat ze er weer kut uitzien. Gaan we ze weer massaal aanschaffen, onder het motto: 'wat zag het er vroeger toch allemaal lekker korrelig uit'.

'STILL' VAN DE MAAND

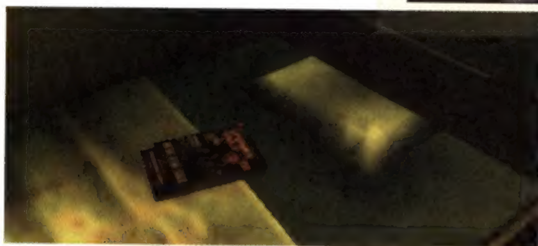
In de komende PU-Agenda hebben we er meerdere pagina's aan gewijd, want het blijft lachen als je de beelden van een PU-TV-filmpje op een willekeurig moment stilzet.
Zo zagen we ineens waarom Jan altijd zo'n fan was van de Raving Rabbids...

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

- **11%** Rouwen om het feit dat Diablo III weer is uitgesteld. Inderdaad, alsof de duivel er mee speelt.
- **17%** De PS Vita van achteren vingeren (we weten ook niet hoe we dit anders moeten noemen).
- **9%** Syndicate spelen en een 69 uitdelen. Vroegah was alles beter...
- **12%** Darksiders, Diablo III, Neverdead, Yakuza Dead Souls... We waren weer lekker vrolijk bezig.
- **10%** Het concept achter Beyond the Labyrinth niet snappen. Waarom zou je voorbij het labyrint willen gaan? Het gebeurt toch in het labyrint?
- **8%** Vaststellen dat er opeens een shitload aan 3DS-games uitkomt, net nu de PS Vita op de markt verschijnt. Zou dat nou toeval zijn?
- **13%** Mannelijke dingen doen in UFC 3.
- **9%** Ons afvragen of de PSV beter zou verkopen als ie de Barcelona had geheten.
- **11%** Een maand lang geen enkele vraag over GTA V binnen krijgen. Een unicum. Of wisten jullie niet dat die game aangekondigd is?

PU IN SNAKE EATER 3D

Op het moment van schrijven is 't nog niet zeker of we MGS: Snake Eater 3D op tijd binnenkrijgen om 'm in dit nummer te reviewen, maar deze screenshots wilden we jullie niet onthouden.
Oké, je moet er effe een vergrootglas bij pakken, maar als je goed kijkt, zie je op deze screenshots uit de game een tijdschrift liggen. En da's niet zomaar een tijdschrift, maar het grootste gamesmagazine van de Benelux! Jongens, we worden nog eens beroemd!

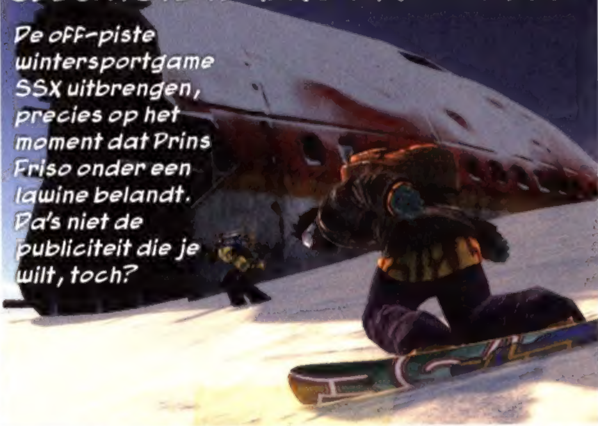


BLOOPER VAN DE MAAND

Elke maand moeten de redacteuren een toepasselijke foto bij hun redactiestukje inleveren, en die stuur je dan naar Ed... en dus niet naar het mailadres van je adviseur bij de ABN AMRO. Wat JJ dus per ongeluk deed. We zijn heel benieuwd wat de beste man dacht toen hij zomaar deze foto van JJ met de PS Vita in de mail kreeg, zonder enig begeleidend commentaar.

WERKNEMER VAN DE MAAND JEROEN

Onze Zaanse Schansspringer schreef snel z'n SSX-tekst en ging daarna meteen twee weken op vakantie... precies in de periode waarin alle teksten ingeleverd moesten worden. Hij was dan ook de enige deze maand die geen enkele deadline miste!



SLECHTSTE TIMING VAN DE MAAND

De off-piste wintersportgame SSX uitbrengen, precies op het moment dat Prins Friso onder een lawine belandt. Da's niet de publiciteit die je wilt, toch?

PRESTATIE VAN DE MAAND SAMUEL

Sam kon de afgelopen maand nauwelijks teksten schrijven omdat hij moest repeteren voor zijn optreden in de musical 'De boot en het meisje'.
Niet alleen was ie daar heel veel tijd mee kwijt, maar stel je eens voor hoe lastig het is om teksten te moeten onthouden en tegelijkertijd hele andere teksten te schrijven! Had ons dan ook niets verbaasd als we in zijn Street Fighter X Tekken review ineens een zingende Spaanse cowboy waren tegengekomen.

KWESTIE VAN DE MAAND

Street Fighter X Tekken krijgt een Gold Award. Maar aan wie is dat nu te danken? Aan Street Fighter of aan Tekken?

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FRAMEDROP

Jordi Peters (1x)